POČÍTAČOVÉ HRY • INTERNET • ZAJÍMAVOSTI

celá hra

# EXCALIBUR

číslo 72 • cena 150 Kč / 242 Sk

## celá hra na CD: PŮVODNÍ CENA 999 Kč

# Spellcross

Nejlepší slovensko-česká tahová strategie

Vtéto jedinečné tahové strategii se převtělíte do role velitele Aliance. Proti armádám skřetů, nemilosrdných elfů a nemrtvých stvůr můžete nasadit supermoderní tanky, pěchotu, dělostřelectvo i letectvo. Ať už válka dopadne jakkoli, určitě se nudit nebudete.

z obsahu časopisu:

**Andrew odvolán**
Zákulisí odvolání Andrewa z postu šéfredaktora Score

**Need for Speed 4**
Pro všechny, co vzrušují rychlá auta

**Dungeon Keeper 2**
Horny s kosou se vrací

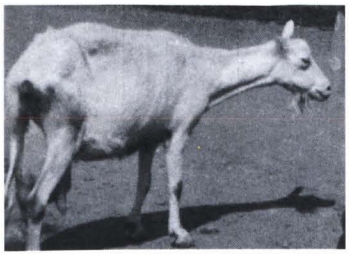
**Age of Empires 2**
Pozor! Microsoft dobývá trh strategií

**hrůzostrašné hry**
Rozsáhlý přehled hororových her

PLAYBOY
plakát uvnitř:
Samantha Torres

9 771210 112005 72

**Minimum: PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, DOS 5.0 nebo Windows 95**



# horečka herní noci

kdo nehraje, nevyhraje

1 *žádný plevel, ale...*

## hra zdarma!

2 *dejte si s námi soutěž o*

## 50 výher!

3 *a vyberte si*

## CD zdarma!

*více na str. 63 - 65*

# OBSAH

www.insider.cz/excalibur

## Prázdniňáci

a dovoleňáci, léto je tu a nedá se s tím nic dělat. Holky jsou ještě hezčí a odhalenější, než byly před měsícem, a to má samozřejmě zásadní vliv na trh počítačových her. Vývojové týmy i distributoři totiž odmítají zásobovat nebohé hráče novými tituly, a tak nastává období letního sucha.

Já osobně tento stav vítám a s blaženou radostí vtisknutou do tváře opustím místo u monitoru a vyrazím kamsi do přírody.

Radím vám totéž, protože je to nejlepší způsob, jak načerpat sílu k dalšímu hraní, jehož hlavní sezóna vypukne na podzim. Tou dobou se totiž objeví nejočekávanější tituly roku, za které bych si dovolil připomenout alespoň NHL 2000.

Žijte, pijte, mějte se rádi, kamarádi a i na svých cestách za dobrodružstvím, prázdninovou láskou či poznáním nám zůstaňte i na dále věrni.

**Pavel Žďárek, šéfredaktor**

## Spellcross ▲

Temnota vstupuje na planetu Zemi a její jméno je Other Side. Lidská civilizace se ocitá v troskách. Poslední bitva Armageddonu začíná. Vítězství nebo smrt. Není jiné volby. Milénium se stalo krvavou přítomností a bytosti z cizího vesmíru zaplavují planetu. Jen Aliance Země může útok odrazit. **(celá hra na CD)**

## Dungeon Keeper 2 ▶

Pamatujete na ten čas strávený u originální hry Dungeon Keeper? Tak se připravte na to, že vaše noci budou opět o něco kratší, neboť Dungeon Keeper 2 si říká o pozornost. Lepší grafika, nové možnosti - to jsou jen namátkové dva důvody, proč tento titul nepřehlížet. Nebo je tomu jinak? To se dozvíte jen tehdy, pokud si přečtete recenzi od našeho vrchního kobkologa Tomáše Staňka, který se pro vaše potěšení odvážil vstoupit po boku mohutného „Reepera" do podzemí mezi stvůry a kuřata a svou krví napsal tuto mimořádnou recenzi. **(strana 18)**

**Zabiják Horny s kosou, symbol hry Dungeon Keeper 2.**

### Hrůzostrašné hry ▶

Bojíte se rádi? Ne? To nevadí, protože to na faktu, že jsme pro vás připravili přehled děs vyvolávajících her, to nic nezmění. Ponořte se do temnoty, kde Smrt v tisíci podobách popíjí lidskou krev namísto whisky a žvýká přitom chrupavky kostí jako turecký med. A to hned teď! **(strana 46)**

### Herní kotel Sierry

Podívejme se společně na to, co se chystá na herní trh ještě letos vyplyvnout Sierra. **(strana ??)**

### Jak se dělá hra 2

Seriál, který vás připraví na výrobu vlastní hry. **(strana 62)**

### Válka klanů 3

Proč Scope napadlo JRČ? Jak se v nastálé situaci zachová Excalibur? Čtěte a uvidíte. **(strana ??)**

### MP3

Přehled MP3 přehrávačů, který vás má ohromit, ale především také informovat. **(strana 55)**

### Wadmania

Nová rubrika, která potěší především příznivce 3D akčních her a jejich wadů. **(strana 56)**

### ◀ Amiga NG

Zprávy o nové amize neustávají. Další snůšku informací pro milovníky amigy přináší velký pták v Jiném světě. Bude amiga v prodeji do konce roku? **(strana 61)**

### ◀ Televizní karta

Vypadla vám televize z okna? Pak za ní neskákejte a pořiďte si televizní kartu, která vám z vašeho domácího počítače udělá právě televizi. **(strana 58)**


**MANUÁL**
Spellcross .....5

**RECENZE.....14**
Age of Empires 2.....25
Breakneck.....30
Corsairs.....38
Dr. Brain.....28
Dungeon Keeper 2.....18
Fleet Command.....40
Need For Speed: High Stakes...14
Re-Volt.....32
Total Annihilation: Kingdoms...22

**V PŘÍPRAVĚ.....42**

**TECHNOLOGIE.....57**
Bio počítače.....57
Vesmírná turistika.....57
Elektronické knihy.....57
Implantáty v lidském těle.....57
Problém roku 2000 lze řešit..58
Nejlevnější stereo televize.....58
PC NEWS.....59
ON-LINE.....60
JINÝ SVĚT.....61

**RUBRIKY**
OBSAH.....3
PLAKÁTY.....33-36
ZAMĚŘENO NA:
Hrůzostrašné hry.....46
UNDERGROUND.....54
MP 3.....55
WADMANIA.....56
SERIÁL: Jak se dělá hra (2).....62
IN-OUT.....66
COMICS.....67


## CO PŘÍŠTĚ?

Druhé „prázdninové" číslo bude opět kupodivu obsahovat recenze her, kvalitní články a velice zajímavé zajímavosti.

**EROTIKA VE HRÁCH**

Velice lákavé téma pro většinu našich čtenářů. Nabídneme vám přehršli herních titulů, které si zakoketovaly s erotikou, neřku-li sexem. Možná se budete i červenat, ale určitě se vám to bude líbit.

**EXCALIBUR.** Počítačové hry, Internet, zajímavosti. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Pavel Žďárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Michal Strnad. **Autoři:** Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová (Catzilla), Bára Kallistová, Marek Dubina, Dalibor Sosna (Dadly), Pavel Hacker (Rattle), Michal Jašpr (Mike), Miroslav Stodůlka (NINJA), Jan Němeček, Jan Kálal (SuperJohn), Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček (Mistic Joe), Matěj Steklík (Maestro Virgilius). **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka a Jan Podhajský. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Náklad:** 26.262 výtisků.


**Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.**

# Aféra Quake 3 - Arena

Koncem června proběhla českým herním trhem aféra týkající se hry Quake 3 - Arena, která se dotýkala společnosti JRC a časopisů Score a Excalibur. Šlo o to, že se na cover CD obou časopisů objevila hratelná test verze této 3D akční novinky. A vzhledem k tomu, že společnost JRC zastupuje zájmy firmy Activision v naší republice, měl tento krok vliv na oba časopisy. Pokud nemáte přístup na internet, patrně jste nemohli sledovat změny a posuvy, které při této kauze „otřásly" českým herním trhem. Tak tady máte ukázky článků a příspěvky, které se velice aktuálně objevovaly na adrese **(www.bonusweb.cz)**:

### 26.6. JRC zastavilo podporu SCORE

Před několika málo minutami se na stránkách Jaydeeho objevila informace o tom, že největší český distributor počítačových her, firma JRC, se rozhodla pozastavit podporu časopisu Score. Svým obchodním partnerům v zahraničí to sděluje dopisem šéf JRC Slavomír Pavlíček. Hlavními důvody jsou podle něj dlouhotrvající neshody vyplývající především ze zveřejňování recenzí z neoficiálních verzí her a poskytování několika demoverzí na COVER CD bez povolení. Pavlíček zde dále uvádí, že existují důkazy o tom, že Score některé hry nedostalo ani od JRC, ani od publishera hry.

### 27.6. 10:45 Andrej už nebude šéfredaktorem SCORE

Jak jsme Vás včera informovali, JRC zastavilo veškerou podporu Score. Podle našich informací měl na základě toho dostat Andrej Anastasov, šéfredaktor Score, výpověď. Den předtím, než ji měl dostat, však sám veřejně prohlásil: Opět se mě někdo snaží zničit, opět za mými zády a opět jsou to mí „naoko" přátelé. Score jsem vyhrabal ze sraček, kam ho potopila bývalá redakce a jaká je odměna? Opět zákulisní pletichaření a touha po moci. Už toho bylo dost, a proto odcházím. Odcházím sám a dobrovolně, ale pamatujte: ještě jsem neřekl poslední slovo! Brzy se setkáme, ale bude to v jiném časopise, který bude nejlepším pařanským časopisem všech dob: nezávislé recenze, placky nadité těma nejlepšíma hrama." Je tedy možné, že se v českých luzích a hájích objeví pátý herní časopis.

### 28.6. 15:45 Excalibur má o Andrewa zájem

O celé situaci ohledně Andrewa a Score toho vím stejně, jako ostatní pozorovatelé. Nicméně Andrew je v herním světě pojem a velice pochybuji, že pravým důvodem jeho odvolání je jeho pravdivý a skvěle napsaný článek o monopolu jedné distribuční firmy. Je škoda, že s takovou legendou, jakou Andrew bezesporu je, se jedná takovým způsobem. Zda se Andrew vrátí zpět do Excaliburu, je otázka, jejíž odpověď budeme znát v brzké době.
*Martin Ludvík, vydavatel Excaliburu*

### 28.6. 17:20 Jan Herodes nechápe krok Art Consulting

Na rozdíl od všech ostatních mě osobně odchod Andreje Anastasova z postu šéfredaktora časopisu Score překvapil a to hned ze dvou důvodů. To, co se stalo v posledních měsících není nic, co už tady někdy, a v mnohem horším provedení, v minulosti nebylo a za druhé, Tomáš Zvelebil rozhodně nedosahuje kvalit, především novinářských, Andreje Anastasova. O důvodech, které Art Consulting k tomuto kroku vedly, se všichni můžeme jenom dohadovat, ale vzhledem k možným důsledkům, které novou redakci Score s nulovou podporou JRC a nulovými přímými kontakty může postihnout, je to velký krok do vzduchoprázdna.
*Jan Herodes, šéfredaktor Levelu*

### 28.6. 18:30 Kde jsou ty staré zlaté časy...

Pokud vycházím z prohlášení Andreje Anastasova a šéfa JRC, pana Pavlíčka, který tvrdí, že má důkazy ohledně toho, že píše Score z betaverzí a umístilo ono Quake 3 test demo nelegálně, pak s odvoláním souhlasím. Každý z obou pánů tvrdí něco jiného, proto je na každém z nás, jak se rozhodne a na čí stranu se přikloní. Sám se přikláním na stranu pana Pavlíčka, protože nejsem vůbec sám, komu se zdálo, že některé recenze ve Score vycházejí až příliš brzy. Navíc sám Andrej Anastasov nebyl ani schopen v rozhovoru pro Bonusweb vysvětlit umístění Q3 testu na CD. Zapomeňte na staré časy, na zlatou éru Excaliburů a prvních Score, zapomeňte i na čtivé recenze od Andrewa - o tohle tady teď totiž vůbec nejde. Představa toho, že novým šéfredaktorem by mohl být Tomáš Zvelebil, se mi také nezamlouvá. Z jeho projevů na diskusním serveru Mageo soudím, že umí jen každému nadávat... Myslím, že člověk na postu šéfredaktora by si měl zachovat jistou důstojnost.
*Ondřej Zach, šéfredaktor Ondrana*

### 30.6. 01:00 Tomík uzavírá Score, a co dělá Andrej?

Nový šéfredaktor Score má v současné době spoustu práce s uzávěrkou Score, Andrew má naopak spoustu času (a pochopitelně i spoustu peněz, které si za své šéfování ve Score nahrabal, ale to je asi off-topic). Co však dělá Andrew dnes, dva dny po svém sesazení? Podle našich neoficiálních informací z dobře informovaných zdrojů se zkontaktoval s Martinem Ludvíkem, vydavatelem Excaliburu, aby spojili své síly a udělali z Excaliburu opět prestižní herní magazín. Jestli spolu opět začnou spolupracovat a jejich plány se jim vydaří, ukáže až čas.

### 1.7. 13:30 Excalibur má velkej průser

Ještě se Excalibur ani pořádně nevyšplhal na výsluní a už bude opět sražen dolů. Pracovníci JRC totiž dnes objevili na COVER CD tohoto časopisu test verzi Quake 3 Areny, kvůli níž byl mimo jiné zrušen veškerý support Score. Je vidět, že test verze Quake 3 Areny, která byla určena pouze pro internet, zaujala spoustu českých herních magazínů a neváhaly kvůli ní riskovat svou dobrou pověst, ba co víc, ani svou existenci. Score, které podobný problém řešilo ve dnech nedávno minulých, má přeci jenom stabilnější základy a celou aférku může přežít, u Excaliburu, který si svoje jméno musí opět vybudovat, zvolil hodně špatnou cestu a pokud mu bude zrušena veškerá podpora od JRC, může to mít pro nesmrtelného Martina Ludvíka nedozírné následky.

### 2.7 16:30 Vyjádření šéfredaktora Excaliburu

Vážená redakce, dovolte, abychom jako redakce Excaliburu zareagovali na vše, co se objevuje na Vašem webu a týká se našeho časopisu. Tato vyjádření můžete libovolně publikovat, nicméně je berte jako vyjádření členů redakce, ne vydavatelství (osoby pana Ludvíka)...
...Teď si dovolím vyjádřit k aféře Quake 3. Bezpochyby se stala chyba, když se tento „test" objevil na našem CD. Nicméně, možná by se to nestalo, kdyby vztahy s JRC, které se již dlouhou dobu snažíme uvést do roviny, na kterou jsou zvyklí např. u Gamestaru, byly na patřičné úrovni obchodní spolupráce. Těžko se ovšem jedná z pozice „outsidera", za kterého si nás dovolují považovat nejen u JRC. Otázkou, kterou nechám na posouzení vám, zůstává, zda je dobré řídit se všeobecným podvědomím (nelze přehlédnout „špatnou pověst", která se o Excaliburu šíří „nezávislými" kanály) nebo výsledky trhu (2 CD, vzrůstající náklad, plné verze her - vzpomeňte si, kde jsme byli před rokem). Čtenářům si dovoluji poděkovat za podporu a hodně úspěchů přeji jak Levelu a Gamestaru, tak i časopisu Score, který má se „spoluprácí" s JRC také své zkušenosti.
*Pavel Žďárek, šéfredaktor Excaliburu*

### 2.7 16:30 Vyjádření vydavatele Excaliburu

K test verzi Quake 3 Areny: velice se omlouvám firmě Activision i JRC. To, že jsme Q3A bez souhlasu zařadili na CD, byla naše chyba. Rozhodně jsme test verzi Quake 3 Areny nedali na Excalibur CD71 z toho důvodu, že bychom chtěli tímto způsobem dramaticky zvýšit zájem o Excalibur - jinak bychom na titulní stránku dosud prodávaného Excaliburu 71 umístili obrovský nápis „test verze Quake 3 Arena na Excalibur CD!" Uděláme všechno pro to, aby distributor hry vždy věděl, že hodláme na Excalibur CD umístit demo na jeho hru a případně nám mohl jeho publikování nepovolit. Pokud je akce JRC zamířená proti porušování nepsané normy chování časopisů, tak ji zcela podporujeme, neboť tím, že ostatní herní časopisy tyto normy nedodržovaly, byl Excalibur znevýhodňován (např. recenze vycházely v Excaliburu vždy o dost později, než v jiných časopisech, neboť Excalibur dodržoval nepsané pravidlo, že recenze se píší z plných verzí - především z krabicových). Pokud JRC bude mít na všechny časopisy stejný metr a materiály od JRC dostaneme všichni ve stejnou dobu a ve stejném rozsahu (tzn. že nadále nebudou některé časopisy zvýhodňovány na úkor jiných), pak kroky JRC vítám a podporuji.
Co se týče spolupráce s JRC, tak to nyní záleží především na JRC. K dnešku je jisté, že JRC odstoupila od plánované inzerce v Excaliburu a pozastavila dosud velice zřídkavé dodávání materiálů pro Excalibur. Spolupráci s distributory včetně JRC, vydavateli her i vývojářskými týmy se nebráníme a naopak uvítáme jakékoli návrhy, které by vedly k vyšší spokojenosti všech stran, především čtenářů. Případná nespolupráce ale rozhodně nemůže ohrozit budoucnost Excaliburu, neboť Excalibur si vždy zakládal na své nezávislosti (viz např. herní rubrika „Mimo zájem"). Jestli jsme zvolili špatnou nebo dobrou či jinou cestu bych nechal na čtenářích Excaliburu - náklad Excaliburu vzrostl za poslední tři měsíce o cca. 10 000 kusů. Vzestup Excaliburu jistě podpoří i plná verze hodně dobré a dosud velice prodávané strategické hry, kterou jsme odkoupili za dost velké peníze a která bude na nejbližším Excalibur CD.
*Martin Ludvík, vydavatel Excaliburu*

### 3.7. 17:00 Andrej Anastasov zůstává ve Score

Andrej Anastasov, který byl počátkem týdne odvolán z pozice šéfredaktora herního magazínu Score a vypadalo to, že bude muset z redakce tohoto periodika odejít úplně, ve Score údajně zůstává i přesto, že dostal nabídku od Martina Ludvíka, vydavatele Excaliburu, aby dělal šéfredaktora tohoto herního plátku. Andrej ji však podle nejmenovaných zdrojů blízkých Score odmítl a raději bude dělat obyčejného externistu.

+++ Pozn. -ml-: Žádná konkrétní nabídka Andreji Anastasovi ohledně jeho případného jmenování na místo šéfredaktora Excaliburu učiněna nebyla.

### 14.7. 17:00 Oznámení Excaliburu

V těchto dnech navazujeme spolupráci s dalšími distributory a vývojáři her. Na budoucích Excalibur CD budou vycházet celé zahraniční hry s vynikající hratelností, které v nedávné minulosti stály až 1.699 Kč a ve světových časopisech získaly ohodnocení nad 80 nebo 90 %. Samozřejmostí bude česká lokalizace, provedená jedním z českých vývojových týmů.
*Martin Ludvík, vydavatel Excaliburu*

# Manuál k nejlepší slovensko-české tahové strategii



SPELLCROSS je hra určená pro pokročilejší hráče, ale s pomocí tohoto manuálu se v ní snadno zorientují i ti méně zkušení.

Na úvod si přečtěte postup při instalaci hry. Následovat bude krátká předmluva, kde se dozvíte, v jakém prostředí se hra odehrává a co vlastně období SPELLCROSS znamená. Potom se vrhneme na popis ovládání samotné hry. Zde se dozvíte o možnostech globální strategie, o strategii na tzv. „bojové mapě", najdete zde přehled ovládání, řízení a vylepšování bojových jednotek, výzkumu atd.

## INSTALACE

### PŘED VLASTNÍ INSTALACÍ

Dříve, než začnete SPELLCROSS instalovat, zjistěte si, zda váš počítač splňuje minimální požadavky na instalaci. Tím jsou operační systém MS-DOS nebo WIN95, minimálně 60 MB volného místa na pevném disku a 12 MB RAM. Dále pro plynulý průběh instalace potřebujete minimálně čtyřrychlostní CD-ROM mechaniku, SVGA grafickou kartu a procesor 486/100 MHz. Pro maximální zážitek ze hry doporučujeme mít instalovanou zvukovou kartu, podporovány jsou téměř všechny nejrozšířenější typy.

### PRŮBĚH INSTALACE

(Pozn. red. Excaliburu: Pokud nemáte nainstalovaný ovladač myši pro MS-DOS, nejprve ho nainstalujte.) Vložte CD disk s hrou do Vaší CD mechaniky. Jste-li pod operačním systémem MS-DOS, napište jméno Vaší CD mechaniky (např. F:) a stiskněte Enter. Poté napište „instaluj" a opět stiskněte Enter. Pod operačním systémem WIN95 stlačte START/RUN, zvolte CD mechaniku, vyberte soubor instaluj.exe a potvrďte OK. Objeví se instalační obrazovka SPELLCROSSu. V levé dolní části se Vám zobrazí všechny Vaše aktivní disky, včetně údajů o volném místě. Podle těchto údajů se rozhodněte, kam přesně chcete hru nainstalovat. V pravé části obrazovky se nachází rámeček, ve kterém je napsáno jméno disku a adresáře, kam má být hra nainstalována. Standardně je nastavena cesta **c:\cauldron\spelcros**. V případě, že kliknete myší na položku s informací o volném místě na určitém pevném disku, změní se Vám automaticky i jméno disku, na který se bude SPELLCROSS instalovat. Pokud jste se již rozhodli, na který disk a do kterého adresáře chcete hru nainstalovat, stlačte tlačítko „instaluj". Tím zahájíte instalaci a o jejím průběhu Vás bude informovat ukazatel instalace (nad tlačítkem „instaluj"). Instalaci lze kdykoliv přerušit pomocí tlačítka „Stop". Tlačítko „Konec" Vám umožní opustit instalační obrazovku a vrátit se do operačního systému. Pokud jste instalaci nepřerušili, po jejím dokončení se objeví instalace zvukových ovladačů. Výběr je v angličtině, ale jeho ovládání je velmi lehké. Význam voleb je následující:

1. **Select and configure Midi music driver** - vyber a nakonfiguruj ovladač Midi hudby
2. **Select and configure Digital audio driver** - vyber a nakonfiguruj ovladač Digitálních zvuků
3. **No midi Music** - bez Midi hudby
4. **No digital audio** - bez Digitálních zvuků
5. **Done** - uloží a opustí obrazovku nastavení zvukových ovladačů

V menu se pohybujete pomocí šipek, výběr potvrzujete klávesou Enter. Nad možnostmi je zobrazena tabulka s aktuálním nastavením zvukové karty (Current Sound Configuration).

Po nastavení volby jedna, Midi hudby, stlačte Enter a vyberte Vaši zvukovou kartu. Po nastavení ovladače následují volby nastavení. První volbou je automatické nastavení - tuto možnost doporučujeme vyzkoušet nejdříve. Program se sám pokusí najít správné nastavení Vaší zvukové karty. Pokud se následně zobrazí text „Device detected succesfully", program kartu úspěšně rozpoznal a nainstaloval ovladač Midi hudby. Není-li automatické nastavení úspěšné, zkuste druhou volbu - manuální nastavení, v tomto případě sami nastavujete konfiguraci Vaší zvukové karty. Nejste-li ani teď úspěšní, spusťte diagnostický program, který je dodáván k Vaší kartě, a zkontrolujte, zda jste správně zadali hodnoty jejího nastavení.

Obdobně jako volbu jedna, nainstalujte volbu dvě - ovladače zvuku. V případě, že v počítači nemáte nainstalovanou zvukovou kartu, použijte volby 3 a 4.

Instalaci zvukových ovladačů opustíte volbou 5.

Opětovné vyvolání obrazovky instalace zvukových ovladačů provedete spuštěním souboru „setup.bat".

Po ukončení instalace se automaticky ocitnete v adresáři, kam byl SPELLCROSS nainstalován. Chcete-li hru spustit, napište „spelcros" a potvrďte stlačením klávesy Enter.

Pokud Vaše grafická karta nepodporuje rozlišení hry (kurzor, případně celá obrazovka sa špatně překresluje), prosíme, spusťte program SciTech Display Doctor. Pokud ho nemáte, můžete si ho nahrát **(ftp.scitechsoft.com/sdd/sdd60-d.zip).**

## PŘEDMLUVA

*„Jsou to dny božího hněvu. Blíží se poslední soud.*
*Již brzy se nebesa zřítí na nehodných a svět zanikne v jednom plameni..."*
*Z projevu náboženské sekty Pánův hlas.*

### CO JE TO SPELLCROSS?

Přelom tisíciletí je magické datum. Datum důležité pro věštce, proroky, mystické číslo naplněné touhami a očekáváním. Každý si od něho něco slibuje. Jenže nikdo, ani v těch nejodvážnějších představách, nepředpokládal to, co se ve skutečnosti stalo. Zem se stala terčem invaze nepředstavitelných rozměrů. O nepřátelích, známých jako Druhá strana (Other side), existovaly jen skromné zprávy a moderní armády ve zmatku ustupovaly stále dál a dál do vnitrozemí. Vetřelci ničili bez milosti každý odpor. Současně s jejich příchodem se stala ta nejneuvěřitelnější a nejnemožnější věc, která byla pro naši technokratickou civilizaci zcela nepředstavitelná. Na Zemi se vrátila magie. Veškerý pořádek, který si lidstvo s takovou námahou vybudovalo, se zhroutil v průběhu několika dní. Nastal čas velkého a nemilosrdného prokletí, které bylo provázeno živelnými pohromami a masakry bezbranného obyvatelstva. Toto krvavé a kruté období bylo nazváno obdobím SPELLCROSS. Byl to začátek návratu naší Země do rodiny světů s nebývalou mocí magie. Zdali to bude návrat slavný naplněný hrdostí, anebo návrat trpících otroků v okovech zlých mocností, se má rozhodnout v následujícím boji. Ten si díky svému průběhu, který připomínal dlouho očekávanou hrozbu konce světa, získal strašidelný název - Poslední bitva.

### DIES IRAE - DEN HNĚVU

*„Někdy se mi zdá, že jsem se narodil pro tyto chvíle."*
*Desátník Kowalski během kulometné střelby na útočící lehkou pěchotu Orků krátce před tím, než se nadobro přerušilo spojení.*

Kdo je vlastně Other side - přízračná „Druhá strana"? Jsou to plenící hordy chaosu, které putují ze světa na svět, a nebo něco mnohem mnohem hroznějšího? Jak dlouho a důkladně připravovali ničivý příchod svých armád? Odkud vlastně přišli? Momentálně je důležité jen to, že je to spolek temných nepřátel, pevně rozhodnutých podrobit si lidstvo a s ním celý tento svět. Jedinou překážkou mezi jejich dokonalým a drtivým vítězstvím se stala nově vytvořená Aliance Země, spojující bývalé armády dosud svobodných států. Základem Aliance se staly jednak jednotky ustupující před hordami Other side, jednak vojska na nedotknutých územích. Pod společnou vlajkou se tak proti Other side postavili dosud nesmiřitelní nepřátelé od arabských států, Izraele, Ruska, států NATO, až po Japonsko a krajiny Jižní a Střední Ameriky. Spolu s nimi také arzenál té nejmodernější a nejničivější výzbroje, jakou kdy lidstvo vyrobilo. Ale i mezi lidmi existovali zrádci. Ne všichni pochopili, že na nepřátelské straně je může potkat jen osud otroka a pokorně sklonili hlavu pod okovanými botami orkského teroru kombinovaného s medovými řečmi a sliby tajemných Zahalených kouzelníků. Přenesme se nyní do chmurných dob, kdy temné období na začátku invaze vnášelo zmatek

a paniku do armád místních států. Vznik Aliance Země byl na spadnutí, ale některé jednotky se jen s mimořádnými obtížemi dostávaly z obsazeného území. Tehdy na iniciativních důstojnících a vojácích, kteří znovu objevili schopnost přežít, závisela budoucnost. Dobrovolně procházeli peklem a nikdy neměli jinou možnost. Byl mezi nimi jeden mladý důstojník, kapitán John Alexandr. Příběh hry SPELLCROSS - Poslední bitva může začít...

### ZAČÍNÁME

Brzy po instalaci a spuštění hry se Vám zobrazí hlavní úvodní menu:
**Nová hra** - znamená začít hru SPELLCROSS od začátku
**Pokračovat** - pokračování v poslední rozehrané hře
**Nahrát hru** - nahrátí některé uložené pozice
**Credit** - zobrazí titulky, jména autorů hry a jejich spolupracovníků
**Intro** - přehraje úvodní animaci
**Konec** - návrat do operačního systému

## ÚVODNÍ MISE

*„Všichni je předem zatratili, a oni stále bojovali.*
*Tito vojáci umírali, aby jiní mohli žít. Za to jim patří věčná čest."*
*Velitel linie americké obrany, armádní generál John Howard*

V době, kdy byla invaze Other side na Zem v plném proudu, existovali důstojníci, kteří na sebe převzali úkol organizovat únikové skupiny a dostat je do bezpečí improvizované obranné linie. Tu měla vytvořit ještě mladá nově vzniklá armáda Aliance. Vysocí příslušníci generálního štábu a tedy i nejvyššího velení Aliance se snažili z toho mála schopných velitelů, kterým se podařilo přežít, vybudovat nové, silné a bojeschopné vojsko. Ale tak daleko ještě nejsme. Vy přebíráte úlohu jednoho z těchto mladých ztracenců, uvízlého hluboko v nepřátelském území. Čeká Vás těžký úkol, dostat se do bezpečí na druhé straně bojové mapy na označené čtverečky v pravé části obrazovky. Jako každá mise, má i tato svůj cíl zobrazený po stlačení ikony „Nastavení".

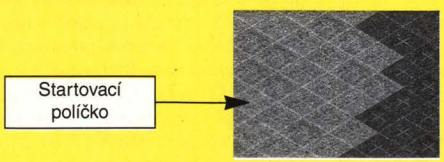
Celá hra se dělí na „Velkou" strategickou mapu a „Bojovou" taktickou mapu. Doporučujeme Vám prostudovat si během, anebo před hraním první mise (tj. na začátku hry) celou část manuálu o „Bojové" taktické mapě. Ovládání celé hry je intuitivní a zkušenějším by nemělo dělat žádné problémy. Na bližší pochopení některých souvislostí je užitečné přečíst si celý manuál.

# BOJOVÁ (TAKTICKÁ) MAPA / BOJIŠTĚ A JEDNOTKY

## ZAČÁTKY A KONCE MISÍ NA TAKTICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

### ÚVODNÍ ROZMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

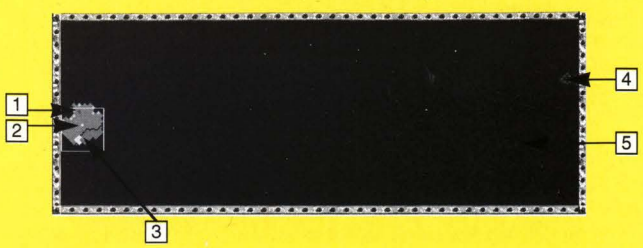
Když zaútočíte z Velké strategické mapy na území, musíte nejdříve rozmístit všechny své jednotky do předem vyznačených polí - tzv. startovacích polí. Když své rozmístění dokončíte, stiskněte blikající ikonu ukončení rozmísťování. Řada míst výsadku má strategický význam. Vybíráte si vlastně místo, z kterého zaútočíte na nepřítele. Jedinou výjimkou je právě úvodní mise. Tam máte svou postavu kapitána Johna Alexandra již umístěnu.




### BOJ A CÍLE MISE

Každá mise má svůj cíl, který popisují jednak texty, jednak si ho můžete prohlédnout v ikoně „Nastavení" na bojové mapě. Pokud má mise více cílů, jsou již splněné cíle označeny zelenou barvou a znakem „fajfky". Nesplněné jsou označeny červenou barvou a křížkem. Mnohdy není zapotřebí zničit celou nepřátelskou armádu, pobíhat bezcílně po bojové mapě a nadávat na autory... Stačí, když si pořádně prohlédnete taktické cíle mise.
Kromě startovacích polí se na bojové mapě v některých misích nacházejí i tzv. cílová pole, na která je nutno v dané misi dopravit určitou speciální jednotku (např. konvoj). Ta jsou označena na zmenšené mapě bojiště červeným křížkem. Na bojové mapě je vidíte jako pulzující čtverce s křížkem.

*Zmenšená mapa úvodního bojiště:*




*1 - nepřátelská jednotka*
*2 - jednotka Vaší armády*
*3 - prozkoumaná část bojové mapy*
*4 - cíl mise (kam je nutno dopravit postavu Johna Alexandra)*
*5 - neprozkoumaná část bojové mapy*

### PROHRA NEBO ÚSTUP Z BOJOVÉ MAPY

*„Horší už to stejně nemůže být".*
*Žena z utečeneckého tábora CGI, krátce před útokem Orků.*

Ne vždy se podaří zvítězit na první pokus. Nevěšte proto hned hlavu. Na druhou stranu, je rozdíl mezi ústupem a prohrou. O prohru se jedná, když Vám nepřítel zničí všechny Vaše oddíly nebo nesplníte cíl mise. Naproti tomu je ústup Vaše dobrovolné rozhodnutí, např. když narazíte na nepřátelskou přesilu a je Vám líto obětovat zkušené oddíly. Pozor! Všechny jednotky, které nejsou při ústupu na startovacích polích, na která jste mohli na začátku mise rozmístit oddíly, jsou definitivně ztraceny. Tím, že nesplníte některou misi, není nic ztraceno. Neúspěšná mise může způsobit změnu v dalších následujících misích, takže se tím dosahuje větší variabilita hry - na jiných územích vzniknou nové cíle mise, noví nepřátelé. Takže - nevěšte hlavu a nepoužívejte příliš často load.

### ÚSPĚŠNÁ MISE

*„Někdy nevím, co je krvavější, vítězství nebo porážka".*
*Člen generálního štábu Aliance, armádní generál Malcolm*
*po zveřejnění ztrát Aliance v Rozhodující bitvě.*

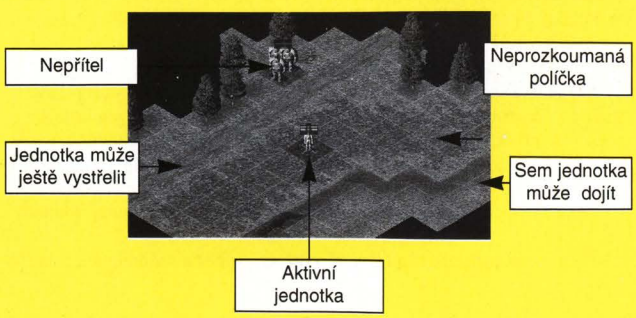
Úspěšná mise je objektivně úspěšná, pokud splníte všechny její cíle. Úspěšný konec mise má několik výhod. Jednak zkušenost pro Vaši hlavní postavu, velitele Johna Alexandra, často kořist v podobě jednorázové sumy peněz, a konečně zisk plynoucí z obsazených území.
Na závěr se můžete pokochat statistikou zničených oddílů. Navíc se všichni zranění po ukončení mise automaticky vyléčí. Mrtvé, bohužel, musíte nahradit čerstvými posilami.

## MAPA BOJIŠTĚ A BOJ

### POHYB PO BOJOVÉ MAPĚ

Bojová mapa je rozdělena na množství čtvercových polí. Na každém poli může být současně pouze jedna jednotka. Jedinou výjimkou je situace, kdy se nad pozemní jednotkou nalézá i vzdušná jednotka. Po bojové mapě se pohybujete kurzorem myši k pravému, levému, hornímu a nebo dolnímu okraji obrazovky. Terén v okolí aktivní jednotky může být černý (tj. místa, kde ještě žádná Vaše jednotka nebyla), ztmavený (Vaše jednotky zde už sice byly, ale už tam nevidí) a nezměněný (kam Vaše jednotky vidí). Nezměněný terén se potom, co na něj Vaše jednotky přestanou vidět, změní na ztmavený. Pozor! To, že nepřítele nevidíte, ještě neznamená, že Vás nevidí on. Proto se nedivte, že z černého či ztmaveného terénu na Vás začnou létat střely. Blíže o záludnosti terénu v kapitole „Terén bojiště, jeho výhody a nevýhody".

Jednotka, ať už jeden voják nebo celá rota, je samostatný bojový celek s charakteristickými vlastnostmi. Vaši hru začínáte s postavičkou velitele Johna Alexandra. Stačí kliknout na postavičku a uvidíte nad velitelem blikající červenou šipku. To znamená, že jednotka je aktivní a můžete s ní pohybovat. Dosah (kam až se může jednotka dostat) závisí na počtu akčních bodů, o kterých bude řeč později. Zatím Vám postačí stisknout a podržet pravé tlačítko myši (PTM). Uvidíte, kam až může jednotka dojít během jednoho kola. Modře jsou označena pole, kam se může jednotka přesunout a ještě může střílet. Sytě modrou jsou označena pole, kam může jednotka pouze dojít - a zůstane bez možnosti střelby.




### TERÉN BOJIŠTĚ, JEHO VÝHODY A NEVÝHODY

*„Mysleli jsme, že jsme v bezpečí. A potom se najednou vynořili*
*zpoza té prokleté mlhy a začali nás masakrovat."*
*Murat - příslušník izraelsko-palestinské bojové skupiny*
SPELLCROSS: Poslední bitva je jednou z prvních her, která využívá tzv. plně trojrozměrný plastický terén. Využívání terénních nerovností, lesů, nepřístupných míst, kopců ovládajících okolí je klíčovým prvkem úspěšného boje proti nezměrné přesile Other side.
**Cesta** - je nejvhodnějším terénem pro pohyb jednotek a má nejmenší spotřebu akčních bodů. Ale pozor - je to ideální místo pro přepad.
**Kopec** - jakékoli terénní nerovnosti zvyšují nároky na pohyb až 1.5krát. Pohyb do kopce je namáhavý jak pro pěchotu, tak pro bitevní kolosy, jako jsou např. tanky.

Na druhou stranu - kopce zvyšují dohled a dostřel o každou úroveň nad okolním terénem. Proto jednotky na kopci dříve zahlédnou postupující jednotky nepřítele, než naopak. Kopce jsou strategicky nejvýhodnější místa na mapě, a proto se nelze divit, že právě okolo nich vznikají ty největší a nejkrvavější boje.

**Močál** - tento druh terénu může být výhodný i nevýhodný. Pohyb po bažinatém terénu samozřejmě zpomaluje pohyb postupujících jednotek, které se tak mohou stát snadnou kořistí číhajícího nepřítele.

**Město, budovy** - město tvoří množství budov propojených cestami. Viditelnost v městě prudce klesá. Je to nepřehledný terén, typický pro prudké boje z blízka. Pohyb mezi budovami vyžaduje zvýšenou opatrnost, protože nikdo neví, za kterým rohem číhá zákeřná jednotka připraveného soupeře.

**Les** - neexistuje oblast, která by byla méně přehlednější než les. Les je přístupný pouze pěším jednotkám. To jim poskytuje nezanedbatelné výhody. Udeřit a ztratit se (hit & run) v hlubokém lese je úspěšnou taktikou partizánských oddílů. Až na to, že ji s oblibou používají oddíly Other side. Některé oddíly, např. Rangeři - průzkumníci, jsou přímo stavěny pro pohyb v nepřehledném terénu tohoto druhu a jsou z nich skvělí informátoři. Jedině vzdušné jednotky mají výhody většího dohledu. Tak jako jsou lesy výhodou pro pěchotu, pro obrněné oddíly jsou to nebezpečné překážky, z nichž hrozí útok na nekryté boky.

**Vodní překážky** - vodní překážky (řeky) jsou při rychlém postupu oddílu téměř neprůchodné. Jsou přes ně pouze dvě cesty - most nebo brod. Boje o mosty mohou být velmi nebezpečné. Mosty jsou zničitelné objekty. Jejich obsazení nebo zničení se může stát klíčovým bodem úspěšného boje. Je však třeba dávat si velký pozor - všechny jednotky, stojící na mostě během jeho zničení, zahynou. Jsou-li zničeny všechny mosty, průchod přes řeky umožňuje ještě brod.

**Neprůchodné překážky** - hradba kamení, skalní trhliny, i tyto překážky je možno strategicky využít.

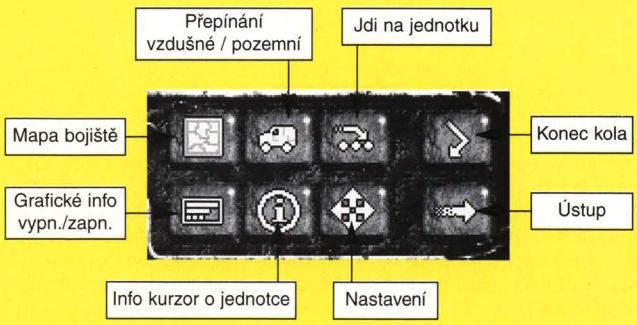
**Zdi/objekty** - zdi, podobně jako mosty, jsou zničitelné objekty. Ukázáním kurzoru na objekt zjistíte jeho aktuální stav - poškození objektu. Ničením zdí mohou Vaše oddíly uskutečnit neočekávaný průlom do nepřátelské linie.

### ČAS NA BOJOVÉ MAPĚ

Čas na bojové mapě, stejně jako v celém SPELLCROSSe, se počítá na kola. Během jednoho kola máte možnost pohybu, střelby, léčení nebo jiných činností s Vašimi jednotkami. Jakmile se rozhodnete, že už s jednotkami nechcete vykonat žádnou činnost, klikněte na ikonu „Konec kola". Tím přenecháte tah nepřátelské armádě. Po ukončení tahu nepřítele se všem Vašim jednotkám doplní akční body a Vy je můžete znovu ovládat.

## IKONY A JEJICH VÝZNAM NA BOJOVÉ MAPĚ

### HLAVNÍ IKONY OVLÁDACÍ LIŠTY




Ikony na Bojové (taktické) mapě se aktivují stlačením levého tlačítka myši.

**Mapa bojiště** - zobrazuje zmenšenou bojovou mapu. Jsou na ní vyznačeny hlavní terénní nerovnosti, vodní toky, cesty a budovy. Červené body na mapě znázorňují nepřátelské jednotky, žluté jednotky armády Aliance (na vyvolání mapy bojiště můžete také použít klávesu TAB).

**Grafické info** - aktivace/zrušení grafického infa nad jednotkou

**Přepínání vzdušné/pozemní** - přepíná mezi vzdušnými a pozemními jednotkami

**Info kurzor o jednotce** - po kliknutí se změní kurzor myši. Po dalším kliknutí na jakoukoli jednotku se zobrazí kompletní informace o dané jednotce.

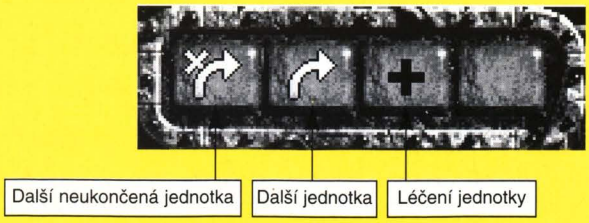
**Jdi na jednotku** - zobrazí se seznam všech Vašich jednotek, společně s grafickými informacemi. Kliknutím na kteroukoliv jednotku se přemístíte na místo, kde se jednotka momentálně nachází.

**Nastavení** - aktivuje nastavení na bojové mapě

**Konec kola** - ukončí Váš tah v daném kole a přenechá řízení tahu nepříteli

**Ústup** - ústup Vaší armády z území (viz „Prohra nebo ústup z bojové mapy")

### OVLÁDACÍ IKONY ARMÁDY A ZVOLENÉ JEDNOTKY




**Další neukončená jednotka** - posun na další jednotku, se kterou ještě nebyl ukončen pohyb tímto tlačítkem

**Další jednotka** - posun na další jednotku

**Léčení jednotky** - aktivace léčení jednotky (viz „Stav jednotky/léčení")

**Speciální činnost** - někdy může jednotka vykonávat i jiné činnosti, než jen léčení. Tato činnost je zobrazena na zbývající, zatím neaktivní, ikoně.

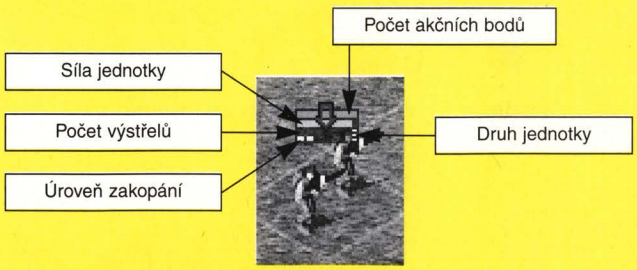
## ÚTOKY NA BOJOVÉ MAPĚ

*„Don't hurry up. Death is faster."*
*(Nespěchej. Smrt je rychlejší.)*
*Oblíbené přísloví vojáků americké armády Aliance.*

Možnost útočit je základní schopností většiny jednotek. Síla útoků na různé typy cílů se odlišuje. Jinak útočí lehká pěchota na primitivní Orky, jinak na těžce obrněný bitevní kolos či létající bestie. Naučit se využívat sílu svých útoků je základem úspěšného boje. Ikony aktivní jednotky, okomentované dále v textu, Vám ukáží, jakým útokem můžete na nepřátelskou jednotku zaútočit - druh útoku je v červeném rámečku. Stejně tak je označena i nepřátelská obrana. Další mimořádně důležitou věcí je porovnání rozdílu velikosti mezi Vaším útokem a nepřátelskou obranou. Pokud má Vaše jednotka útok 15 a nepřátelská jednotka obranu 8, pak s nejvyšší pravděpodobností způsobíte nepříteli nepříjemné ztráty. Pokud je však Váš útok 5 a obrana nepřítele 12, šance na ničivý zásah jsou dost nízké.

Na začátku hry máte aktivního velitele Johna Alexandra a v jeho blízkosti je vidět jednotka orkské pěchoty. Pokud na pole, na kterém jsou Orkové, zaměříte kurzor, změní se ze šipky na kurzor střelby - mířidlo. Jestliže uvidíte tento kurzor kdykoliv během hry, můžete zaútočit. Na druhou stranu, to, že nepřátelskou jednotku vidíte, ještě neznamená, že na ni můžete zaútočit. Nemusíte totiž na pole, kde stojí nepřítel, například dostřelit. Pro zjištění dostřelu jednotky stačí stlačit a podržet klávesu „A". Dělostřelectvo určitě dostřelí dále než klasická lehká pěchota. Na správné pochopení útoku si dále prostudujte „Vlastnosti bojových jednotek" a „Kategorie bojových jednotek".

Kromě klasického útoku může nastat i střelba z obrany. K tomu dojde tehdy, jestliže jednotce ponecháte na konci kola akční body alespoň na jeden útok. Když odkliknete konec kola, může se stát , že nepřátelé neočekávaně vyběhnou z prostoru, který se svými jednotkami nevidíte, do dosahu Vašich zbraní. Nastane moment překvapení. To je okamžik, kdy zvítězí iniciativnější a zkušenější jednotka. V případě, že Vaše jednotka iniciativu vyhraje, začne na nepřítele střílet. Stejně tak se může stát, že vběhnete do opevněných pozic nepřítele, které Vaše jednotky úplně zničí, nebo naopak, silné oddíly nepřítele utrpí těžké ztráty Vaší obrannou palbou. Iniciativnější jednotka pálí na nepřítele tolikrát, kolik má útoků. Střelba z obrany je mimořádně mocná zbraň, jejíž ovládnutí je polovina vítězství.

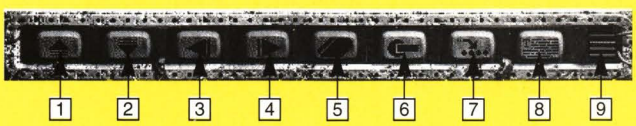



## VLASTNOSTI BOJOVÝCH JEDNOTEK

*„Nám už nemají co vzít. Všechno jsme už dávno ztratili. Pán ochraňuje boží bojovníky a my umíráme s radostí. Proto se nás tak bojí."*
*Řadový příslušník vatikánské gardy*

Vlastnost konkrétní bojové jednotky si můžete prohlédnout kliknutím na info kurzor na bojové mapě a následným kliknutím na jednotku, nebo podržíte pravý Shift a kliknete pravým tlačítkem na jednotku.

### LIŠTA INFORMACÍ O JEDNOTCE




**1 - Posun textu nahoru:** posouvá zobrazený text o jednotce o jeden řádek výš

**2 - Posun textu dolů:** posouvá zobrazený text o jednotce o jeden řádek dolů

**3 - Předcházející jednotka:** informace o předcházející jednotce

**4 - Další jednotka:** informace o další jednotce

**5 - Další obrázky:** jiné obrázky jednotky

**6 - Nové jméno jednotky:** přejmenování jednotky (některé speciální jednotky není možné přejmenovat)

**7 - Výběr jednotky:** přepne na bojovou mapu s tím, že aktuálně vybraná jednotka se stane aktivní

**8 - Info text:** informační text o jednotce, pozor - když si prohlížíte nepřátelskou jednotku, která nebyla Vaším výzkumným oddělením prozkoumána (viz kapitola „Výzkum na velké strategické mapě"), žádný text neuvidíte

**9 - Odchod z obrazovky** (možné též použít klávesu ESC nebo pravé tlačítko myši)

### INFORMACE O BOJOVÝCH VLASTNOSTECH JEDNOTKY

**Jméno jednotky** - červeným písmem vyznačené jméno jednotky (možno změnit)
**Typ cíle** - pěchota je např. lehká jednotka, tanky a opancéřovaná vozidla zase těžká
**Typ jednotky** - předepsaný typ - např. lehká pěchota, tank M1 Abrams, Hummmer

**SÍLA JEDNOTKY** - představuje vlastně počet lidí/bytostí v jednotce
**Aktuální** - počet bojeschopných příslušníků jednotky
**Maximální** - maximální početní stav jednotky
**Zranění** - počet zraněných v jednotce; lze snížit léčením
**Mrtví** - definitivní ztráty jednotky, je možné je později doplnit na Velké strategické mapě

**AKČNÍ BODY (AB)** - představují vlastně celkový čas, který může jednotka využít na pohyb nebo útok během jednoho kola
**Aktuálně** - momentální počet akčních bodů jednotky
**Maximálně** - nejvyšší možný počet akčních bodů jednotky
**Na útok** - počet AB potřebný na jeden útok (výstřel)
**Na pohyb** - počet AB potřebný na pohyb o jedno pole

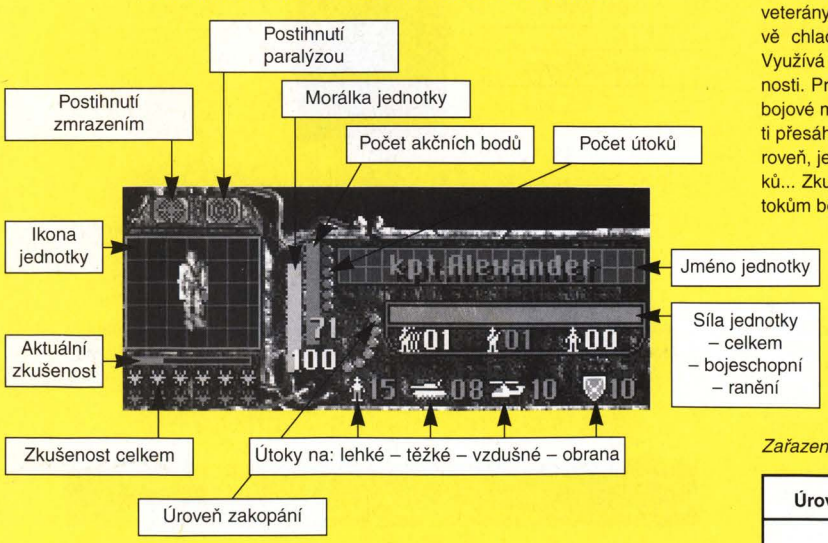
**Úroveň** - úroveň zkušeností jednotky
**Zkušenost** - momentální zkušenost jednotky v bodech
**Další úroveň** - počet bodů zkušenosti, který je nutný pro postup na další úroveň zkušenosti
**Morálka** - stav morálky jednotky (čím nižší, tím je to horší)
**Dohled** - kolik polí jednotka dohlédne, průzkumné jednotky mají obvykle největší dohled
**Dostřel** - kolik polí jednotka dostřelí (bez bonusu za vyvýšený terén)
**Zakopání** - aktuální stupeň zakopání
**Obrana** - hodnota obrany jednotky před útokem

**ÚTOK** - vyjadřuje účinnost útoku na určitý druh cíle
**Lehké jednotky** - útok na neobrněné jednotky
**Těžké jednotky** - útok na těžké, obrněné jednotky
**Vzdušné jednotky** - útok na vzdušné cíle
**Objekty / zdi** - útok na objekty a opevnění, které je možné zničit

**Velitelé** - velitelé, kteří velí jednotce
**Vylepšení** - vylepšení, kterými jste jednotku vybavili na velké strategické mapě (viz kap. „Řízení bojových jednotek")

**Pozn.:** Údaje v závorkách znamenají ((bonus za úroveň zkušenosti) + (bonus za formaci)). Všechny bonusy jsou již započítány do celkového čísla a zobrazovány jsou jen pro Vaši informaci.

**INFORMAČNÍ LIŠTA JEDNOTKY NA BOJOVÉ MAPĚ**




Na ovládací liště Taktické bojové mapy je vždy vlevo informace o aktivní jednotce a vpravo o jednotce, na které se nalézá kurzor. Pokud kurzor není na žádné jednotce, na ovládací liště jsou zobrazeny hlavní ikony.

## SÍLA ÚTOKŮ A JEJICH ÚČINKY

### POČET ÚTOKŮ

Počet útoků je vyjádřen dobře viditelnými červenými body nad každou jednotkou, dokud je aktivní grafické info nad jednotkami. Počet útoků jednotky závisí jednak na druhu jednotky (tank s rychlopalným dělem je rychlejší než tank s obyčejným dělem), jednak na úrovni bojových zkušeností jednotky. Každý útok snižuje akční body jednotky. Každý úspěšný útok zvyšuje morálku jednotky - pokud ji nemá 100.

### STAV JEDNOTKY / LÉČENÍ

Čím je nižší stav jednotky, tím méně poškodí útok jednotky nepřítele, a to i v případě, kdy ho zasáhne. Je-li aktuální stav jednotky nulový, jednotka je zničena - s ní umírá i velitel, pokud je v jednotce přítomen. Zraněné v jednotce lze léčit kliknutím na ikonu „Léčení". Při léčení musí mít jednotka plný počet akčních bodů, a navíc se stává na jedno kolo zranitelnější. Během jednoho léčení lze vyléčit maximálně tolik zraněných, kolik je bojeschopných členů jednotky (bere se v úvahu, že zdraví ošetřují raněné). Jednotka může být napadena i speciálními útoky nepřátelských jednotek. Zda ji takovýto útok zasáhl je vidět na liště jednotky.

### MORÁLKA

Má-li jednotka ztráty, trpí tím i její morálka. Poklesem morálky se snižuje pravděpodobnost úspěšného zásahu nepřítele při střelbě. Jednotky s nízkou morálkou (20 a méně) se dokonce mohou dát na bezhlavý útěk. Silný pokles morálky v zasažených jednotkách může způsobit také ztráta velitele. Jednotky časem a úspěšnými útoky svou morálku opět získávají. Je-li v jednotce přítomen velitel, morálka stoupá rychleji. Zkušenější jednotky jsou odolnější vůči poklesu morálky. Je-li jednotka delší dobu zakopána a v nečinnosti, má to neblahý vliv na její morálku. Stačí jen vzpomenout na historické zkušenosti z I. světové války. Na morálku jednotek je proto třeba dávat pozor.

### ZAKOPÁNÍ

Proti těžkým útokům se lze úspěšně bránit zakopáním jednotky. Například pěchota Aliance je sice slabá na rovině, ale pokud jí poskytnete čas na zakopání, úspěšně zadrží nápor i mnohem silnějšího nepřítele. Zakopání totiž mnohonásobně zvyšuje obranu jednotky. Jednotka se začne automaticky zakopávat, pokud zůstane nehybně stát na místě bez ztráty akčních bodů. Na rychlost a kvalitu zakopání má největší vliv zařazení jednotky do určité bojové kategorie (tanky, pěchota). Pěchota se zakopává nejrychleji a nejlépe (budováním opevněných systémů a podzemních bunkrů), obrněné jednotky se nedokáží zakopat jako pěchota a navíc jim to trvá mnohem déle. Vzdušné jednotky se z pochopitelných důvodů nezakopávají. Zakopání se vyjadřuje ve „Stupních zakopání", žlutých, dobře viditelných bodech, je-li aktivní grafické info na jednotkami. Stupeň zakopání se snižuje s každým útokem na jednotku. Dlouhodobé zakopání má nepříznivý vliv na morálku jednotek.

### ZKUŠENOST A BOJOVÉ KVALITY JEDNOTLIVÝCH JEDNOTEK

*„Brééóoorn...."*
*Poslední věc, kterou slyšeli vojáci 315. roty bojového průzkumu.*

Zpočátku převládal v boji chaos. Nikdo totiž nevěděl, jak je možné čelit invazi neznámých protivníků. Nikdo neznal jejich slabá místa, ani způsob boje. To všechno bylo třeba se naučit. Doktrína každé úspěšné armády se opírá o zkušené a vycvičené vojáky. Jenže doba nutná pro výcvik je neúnosně dlouhá a na úvahy nebyl čas. Jednotky nově vytvořené Aliance Země byly nuceny zdokonalovat se přímo v boji. Velmi brzy bylo možno pozorovat rozdíly mezi veterány, vojáky ostřílenými v boji, a nováčky, kteří nedokázali zachovat v bitvě chladnou hlavu. Tento rozdíl je v Spellcrossu vyjádřen „zkušeností". Využívá se zde postup na vyšší úrovně zkušenosti, vyjádřené body zkušenosti. Pro každou „úroveň" je dán určitý počet bodů, které je nutno získat na bojové mapě ničením nepřátelských oddílů. Jestliže hodnota bodů zkušenosti přesáhne předem stanovenou hranici, jednotka jednak postoupí na vyšší úroveň, jednak se jí zdokonalí bojové vlastnosti, např. útok, obrana, počet útoků... Zkušenější jednotky jsou odolnější vůči vlastním ztrátám i speciálním útokům bestií Other Side. Aktuální zkušenost je zobrazena také na liště jednotky v bojové mapě jako malý proužek pod ikonou jednotky. Jestliže se naplní, jednotka postoupí na vyšší úroveň. Postup na vyšší úroveň je signalizován zvukovým efektem.

Při bojích na bojové mapě nezapomeňte, že za zraněné nepřátele dostanete méně zkušenosti, zatímco za zabité podstatně více. Je-li v nepřátelské jednotce zraněn nebo zabit i poslední bojeschopný člen jednotky, jednotka je zničena a za mrtvé jsou považováni i všichni zranění.

*Zařazení jednotky podle úrovně její bojové zkušenosti*

| Úroveň bojové zkušenosti jednotky | Zařazení jednotky |
|---|---|
| 1–3 | Začátečníci |
| 4–5 | Pravidelné oddíly |
| 6–8 | Oddíly veteránů |
| 9–10 | Elitní oddíly |
| 11–12 | Super-elitní oddíly |

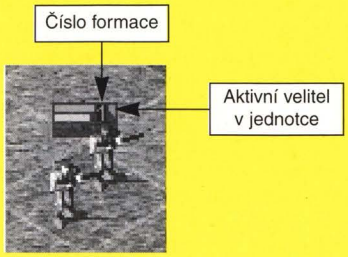
## VELITELÉ A HIERARCHIE BOJOVÝCH JEDNOTEK

*„Používají psychologii teroru a předprogramované hrůzy. Myslím si ale, že mé oddíly jim v poslední době v této oblasti nezůstávají nic dlužny."*
*Plukovník 101. Commandos britského expedičního sboru - sir Brian Palfrey*

**Aktivní velitel** - vyznačen zeleným bodem na jednotce, v které se nachází - zlepšuje bojové vlastnosti všech jednotek, kterým velí. Velitel je vždy v někte-

ré z bojových jednotek na bojové mapě. To, co je pro armádu ziskem, se ale zároveň stává nepříjemným rizikem - se zničenou jednotkou totiž umírá i velitel. Smrt velitele je velmi nepříjemná záležitost. Všem jednotkám, kterým velel, poklesne morálka a pokud se jednalo o velitele vyšší formace, celá jednotka se rozpadne na menší jednotky s nižšími veliteli.

Jednotky v bojové formaci poznáte snadno. Grafické info nad jednotkou se zmenší a vedle něho se ukáže číslo formace, v které se nachází.




Zařazení do vyšších bojových formací je zobrazeno na informační liště jednotky v pravém horním rohu ikony jednotky.

- příslušnost k praporu
- příslušnost k pluku
- příslušnost k brigádě

Informaci o příslušnosti Vašich jednotek zjistíte pohledem na grafické info jednotky. Každá Vaše stálá jednotka je bez speciálního znaku v pravé části grafického infa, zatímco pomocné jednotky mají navíc speciální symbol.

**3 červené proužky** - důležitá jednotka, je-li tato jednotka v boji zničena, je mise neúspěšná
**3 modré proužky** - pomocná jednotka pro misi, tato jednotka s Vámi bojuje pouze během mise na bojové mapě
**3 bílé proužky** - pomocná jednotka na jednu velkou/strategickou mapu (kapitolu)

### MOŽNOSTI NASTAVENÍ NA BOJOVÉ MAPĚ

Aktivuje se klávesou „O“, nebo tlačítkem na ovládací liště bojové mapy.
**Pohyb:** Na bojové mapě sice již nelze měnit grafické rozlišení, pohyb jednotek však můžete zrychlit, nebo naopak umožnit jejich plnou animaci. Nastavení lze provést jak pro jednotky Aliance, tak pro jednotky Other Side.
**Druhy pohybů:**
Normální - pohyb jednotky je plně animovaný (nejpomalejší nastavení)
Rychlý - středně rychlé nastavení
Skokovitý - jednotky nejsou animovány (nejrychlejší nastavení)
**Cíle mise:** Každý boj na bojové mapě má vždy svůj cíl, tj. úkol, který je zapotřebí splnit, aby byla mise úspěšně dokončena. Obvykle jde o zničení všech nepřátelských jednotek, ale také o zničení objektů či konkrétních osob. Cíle mise, které jsou „odfajfkovány“, jsou splněny.
**Gama korekce** - korekce jasu pro tmavší monitory
**Hlasitost hudby** - stlačením ikony plusu nebo mínusu měníte hlasitost hudby
**Hlasitost zvukových efektů** - stlačením ikony plusu nebo mínusu měníte hlasitost zvukových efektů.
**Uložení** - hru je možno na bojové mapě uložit jen čtyřikrát a to do jediné pozice. Proto pozorně sledujte, kolik možností uložení Vám ještě zůstává
**Nahrátí** - nahraje uloženou pozici na bojové mapě

### UCHOVÁNÍ POZICE PO OPUŠTĚNÍ BOJOVÉ MAPY

Opuštění bojové/taktické mapy nemusí nutně znamenat úplnou ztrátu Vaší rozehrané pozice. Vaše bojová situace se Vám uchová po stlačení klávesy ESC a bude opět přístupná z Hlavního menu, jestliže použijete položku „Pokračovat“. Pozor! Pokud tuto volbu nevyužijete a rozhodnete se nahrát jinou Vaši uschovanou pozici, nebo začnete novou hru, Vaše „stará“ pozice z bojové mapy bude nenávratně ztracena.

### HORKÉ KLÁVESY NA TAKTICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

Všechny možnosti nastavení jsou přístupné pomocí ikon, ale pro rychlejší manipulaci máte k dispozici i klávesy s toutéž funkcí.

**Bojové módy** - přepínáte klávesou SPACE (mezerník)
Mód pohybu - ukazuje, jak daleko může jednotka s aktuálním počtem AB dojít, nelze střílet
Mód útoku - ukazuje, jak daleko lze dostřelit s aktivní jednotkou, nelze se pohybovat
Normální mód - speciálně se nezobrazuje střelba, ani pohyb

**Klávesy na dočasné přepínání módů** (jsou aktivní, pokud je držíte):
**„M“** - mód pohybu
**„A“** - mód dostřelu zvolené jednotky
**„TAB“** - zobrazí mapu území
**„Shift + PTM (Pravé tlačítko myši)“** - informace o jednotce
**„I“** - vyvolá nebo zruší grafické info nad jednotkou
**„O“** - vyvolání menu nastavení
**„ALT + Print Screen“** - uložení obsahu obrazovky ve formátu PCX

***Typy kurzoru myši:***

kurzor pohybu

kurzor výběru

kurzor útoku

kurzor útoku na pozemní jednotku

kurzor útoku na vzdušnou jednotku

kurzor výběru útoku

kurzor informace o jednotce

kurzor čekání

kurzor rozhodování mezi útokem nebo pohybem

## „VELKÁ“ - STRATEGICKÁ MAPA

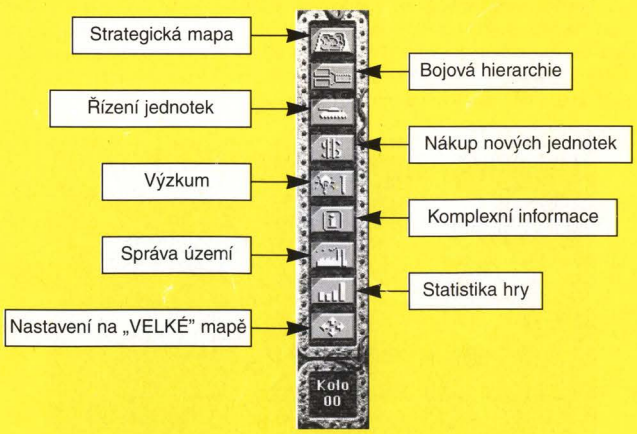
*„Nechce se mi o tom mluvit. Stačí mi, že jsem to přežil.“*
*Plukovník Carlos Moreno - po úspěšném ústupu před armádou Other Side.*

Strategickou část hry SPELLCROSS: Poslední bitva, tvoří několik obrazovek, které Vám pomáhají zvládnout nelehké úkoly plánování dalšího postupu Vašich armád, zdokonalování jednotek, sbírání posil či organizování jednotek do vyšších bojových celků. Na Vás zůstává složité rozhodování, jak rozdělit strategické body plynoucí z obsazených území. Zda se soustředit jen na řízení vlastních jednotek, nebo zda vrhnout všechny dostupné zdroje na výzkum a vývoj nových technologií a poznatků o Vašem nepříteli, o Other Side. Každé rozhodnutí je důležité a ovlivní Váš úspěšný postup hrou. Přebíráte zde vlastně postavu velitele Johna Alexandra a stáváte se tak vojenským velitelem a správcem obsazených území zároveň.

V této strategické části si v podstatě připravujete půdu pro úspěšné akce na bojišti - bojové mapě. Tady určujete kolik a které jednotky se vrhnou do útoku a kolik jich zůstane v záloze. Celkem devět obrazovek Vám umožní zorientovat se ve spleti údajů a připravit komplexní a promyšlený strategický plán.

Na většině obrazovek vyvolá „PTM“ info o jednotlivých položkách. Stačí např. kliknout pravým tlačítkem myši na jednotku na strategické mapě a dozvíte se o ní hned všechny podstatné údaje.

**IKONY OBRAZOVEK NA „VELKÉ“ STRATEGICKÉ MAPĚ**




### STÁLÉ A POMOCNÉ BOJOVÉ JEDNOTKY

Všechny jednotky v Spellcrossu jsou zařazovány buď ke stálým nebo k pomocným oddílům. Stálých oddílů můžete mít pouze určitý počet, který je stanoven hodností Vaší postavy Johna Alexandra. Jen stálé jednotky však můžete seskupovat do bojových formací a kupovat si nové jako náhradu za ztracené. Všechny vlastní jednotky postupují s Vámi s celou svou výzbrojí a zkušeností do dalších vítězných bitev, i po úspěšném dobytí celé „Velké“ strategické mapy. Pomocné oddíly zase představují jednorázovou pomoc na jednu „Velkou“ strategickou mapu. Kromě pomocných jednotek můžete na bojové taktické mapě potkat i jednorázové „přátelské“ jednotky. Jejich pomoc však trvá pouze během bojů na jedné konkrétní bojové mapě.

## STRATEGICKÁ MAPA A BOJOVÁ HLÁŠENÍ

*„Nikde nejsi skutečně v bezpečí, můžeš si to jen myslet.“*
*Seržant výcvikového střediska Rangers ve Fort Trabasco*

První obrazovkou, která se objeví po splnění úvodní mise, je strategická mapa celého bojového sektoru. Je rozdělena na ohraničená území. Každé území patřící nepříteli má tzv. Informační zprávu. Je to text, který popisuje, co o území víte a co Vás tam může čekat, případně jakou misi zde máte splnit. Pozor, útok a úspěšné splnění mise ještě neznamená automatické dobytí území. Často musíte automaticky ustoupit, abyste se mohli opakovaným útokem území zmocnit. Celý Spellcross tvoří několik takovýchto strategických

map/kapitol, které se vzájemně odlišují graficky, dějově, náročností a množstvím území. Blíže o splnění úkolů na Strategické mapě v kapitole „Dobytí Strategické bojové mapy“

**Časově omezená území** - některá území jsou označena číslem. Tato území vyžadují rychlý zásah Vašich oddílů. Může být ohroženo civilní obyvatelstvo, nutný rychlý postup ofenzívy, nebo je zapotřebí prorazit cestu pro konvoj. Číslo území ukazuje počet kol, během nichž je ještě možno misi úspěšně splnit. Pokud na území do uplynutí limitu nezaútočíte, mise je automaticky nesplněna. Jestliže na území zaútočíte, a misi nesplníte, svou šanci jste promarnili také.

ZDROJE V SPELLCROSSU

**PENÍZE** - Peníze jsou důležité pro doplňování poškozených jednotek, rekrutování nových jednotek a velitelů a pro jejich následné vylepšování. Můžete je získat po úspěšně splněné misi, nebo je postupně získávat z obsazených území.

**VÝZKUM** - Druhou důležitou položkou je výzkum. Jsou to vlastně body výzkumu, kterými podporujete výzkumné oddělení. Jak přerozdělíte body výzkumu a peníze Vám určuje obrazovka „SPRÁVA ÚZEMÍ“.

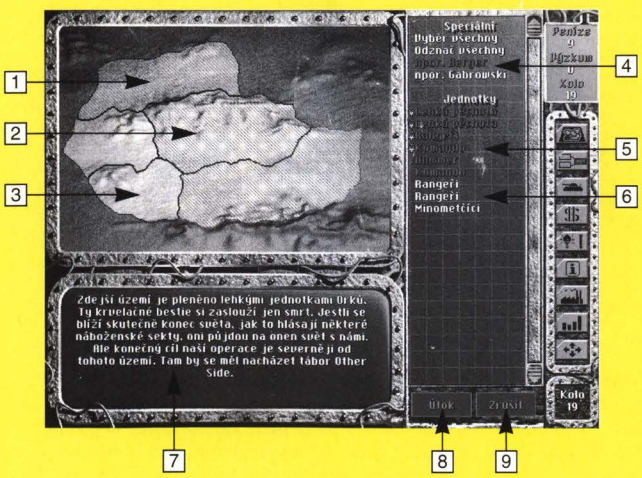
**POČET KOL** - Spellcross: Poslední bitva je strategie založená na herních kolech. Jestliže usoudíte, že ve strategické části jste vyčerpali i poslední možnosti, stlačte ikonu „Konec kola“ a tím definitivně potvrdíte všechna Vaše dosavadní rozhodnutí. Počet kol je údaj, který Vás informuje jak dlouho už hrajete aktuální Kapitolu/Strategickou bojovou mapu. Řada událostí na bojišti je závislá na rychlosti Vašeho postupu.

**KONEC KOLA** - Stlačením této ikony ukončíte aktuální strategické kolo na velké mapě

## ÚTOK NA NEPŘÁTELSKÉ ÚZEMÍ

Během kola je možné zaútočit jen na jedno nepřátelské území. Bránit se však můžete neomezeněkrát. Samozřejmě, že každá jednotka, která již byla aktivní v jednom boji, se nedá použít v tom samém kole na něco jiného. Je proto třeba jednat uvážlivě a nenechat doplňovat čerstvými silami všechny jednotky současně. Může se totiž stát, že neočekávaný útok Other Side nebude mít kdo odrazit. To vše může vést ke zdlouhavému a krvavému znovudobývání ztracených území, ba dokonce i ke konečné prohře.

V případě, že chcete zaútočit na nepřátelské území, stačí na něj kliknout LT myši a v pravé části obrazovky si vybrat jednotky, se kterými chcete na dané území zaútočit. Můžete využít volbu „Vyber všechny“ nebo „Označ všechny“. V případě, že chcete do boje vybrat celé aktivní bojové formace (viz kapitola „Bojová hierarchie/formace“), stačí kliknout na velitele formace a všechny jednotky dané formace jsou automaticky vybrány. Formace je na bojové mapě aktivní, pokud obsahuje alespoň dvě jednotky, přičemž v jedné z nich musí být velitel dané formace. Po výběru jednotek stačí jen volbu potvrdit kliknutím na tlačítko „Útok“. Tehdy se ocitnete na taktické bojové mapě a můžete začít umísťovat Vaše jednotky na startovací pole.




**1 -** území, které je cílem útoku (červeně pulzující)
**2 -** nepřátelské území
**3 -** obsazené území
**4 -** aktivní důstojník s formací
**5 -** vybrané jednotky s aktivní formací
**6 -** nevybrané jednotky
**7 -** informační text před misí
**8 -** potvrzení útoku
**9 -** zrušit útok

## BOJOVÁ HIERARCHIE / BOJOVÉ FORMACE

Jako každá armáda má i armáda Aliance své stupně velení. Základní jednotkou pro Vás, jako hlavního velitele, je rota. Počet vojáků v rotě se u jednotlivých druhů jednotek odlišuje. Rota komanda má 20 vojáků, rota lehké pěchoty 100 vojáků, rota bojové techniky (např. tanky) obvykle sdružuje 10 vozidel. Jednotlivé roty je možné s určitými výhodami spojovat do vyšších celků.Velikost bojových celků závisí jednak na hodnosti hlavní postavy (Johna Alexandra), jednak na hodnostech a počtu jeho podřízených velitelů.

Velitele můžete získat koupí v obrazovce nákup nových jednotek. O příchodech a odchodech velitelů Vás informuje text. Nové velitele dostáváte k dispozici vždy v hodnosti nadporučíka. Vaší úlohou je úspěšnými bojovými akcemi jednotlivé velitele vylepšovat. Velitel s vyšší hodností může nejen velet větším bojovým celkům, ale navíc také znatelně vylepší vlastnosti všech podřízených jednotek. Jednotky seskupené do pluku tvoří vzájemnou koordinací silnější celek, než jednotlivé roty. Velitelé je potřeba chránit. Jestliže je velitel vyššího bojového celku, např. pluku, zabit, pluk se rozpadne na menší celky (prapory, roty) s podřízenými veliteli.

Aktivní prapor tvoří minimálně 3 roty, přičemž v některé z rot musí být jeho velitel. Je-li jednotka s velitelem v boji zničena, zahyne s ní i velitel a bojové seskupení zanikne. Jednotky v aktivním bojovém seskupení jsou na obrazovce označeny rámečkem. Jednotky v pravé části obrazovky, které jsou zvýrazněny, nejsou zařazeny do žádného bojového seskupení.

Manipulace s jednotkami a veliteli na této obrazovce je velmi jednoduchá. V pravé části jsou zvýrazněny nezařazené jednotky a velitelé. Z nich si zvolíte jednotku/velitele kliknutím LTM a umístíte ji/ho do některého z rámečků v levé části obrazovky. Rámečky pro jednotky jsou pouze v levé části obrazovky, rámečky pro důstojníky napravo od nich. Když důstojníka vložíte na jeho místo, rozsvítí se pod ním otazník. Kliknutím LTM na otazník a vzápětí na jednotku ve formaci si zvolíte, v které jednotce se bude velitel formace účastnit bojů. Jsou-li ve formaci alespoň 3 jednotky a velitel, celá formace se rozsvítí tmavě zelenou barvou a stane se aktivní. Jednotku/velitele z formace vyřadíte kliknutím PTM na vybranou jednotku/velitele zařazenou/zařazeného do bojové formace.

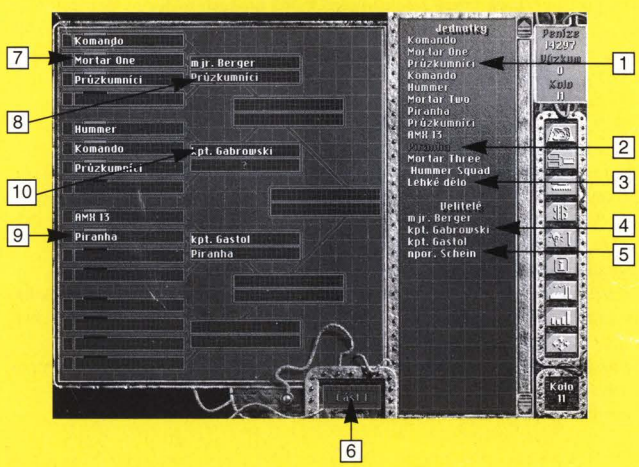
## HIERARCHIE ARMÁDY ALIANCE

Rota - prapor - pluk - brigáda

## HIERARCHIE HODNOSTÍ VELITELŮ

Nadporučík - kapitán - major - podplukovník - plukovník - generálmajor - generálporučík - armádní generál

**Pozn.:** pomocné jednotky nemohou být organizovány do vyšších bojových celků. Informace o veliteli a počtu jeho bojových nasazení zobrazíte kliknutím PTM na velitele v pravé části obrazovky.




*1 - Jednotka umístěná ve formaci*
*2 - Aktivní, navolená jednotka*
*3 - Nezařazená jednotka*
*4 - Zařazený velitel*
*5 - Nezařazený velitel*
*6 - Přepnutí do druhé části hierarchie*
*7 - Aktivní formace*
*8 - Jednotka, z které je velitel*
*9 - Zařazená jednotka v neaktivní formaci*
*10 - Velitel dosud nezařazený do žádné jednotky*

## ŘÍZENÍ BOJOVÝCH JEDNOTEK

Tato obrazovky dovoluje doplňovat ztráty z boje, vylepšovat, přezbrojovat či jinak upravovat jednotky Vaší armády. Jednotky je možné propustit, čímž uvolníte místo novým, výkonnějším. Všimněte si, že v dolní části obrazovky je místo pro pomocné jednotky, zatímco stálé jednotky jsou nad nimi. Oddíly, které jsou nějakým způsobem modifikovány, zůstanou na předem určený počet kol nepřístupné. Počet kol je zobrazen blikajícím číslem na jméně jednotky. Na levé straně se nachází ikona činnosti jednotky. Během prvního kola však můžete kliknutím na jednotku volbu úpravy jednotky zrušit.

*- Koupená jednotka*

*- Opravovaná/doplňovaná jednotka*

*- Vylepšovaná jednotka*

*- Jednotka vracející se z boje*

### NÁBOR

Každá bojová jednotka má během bojů ztráty. Na tomto místě je možné doplnit roty čerstvými posilami. Mód „Nábor" nabízí 3 možnosti doplňování poškozené jednotky,které se od sebe liší jednak dobou trvání a cenou, jednak tím, jak ovlivní celkovou bojovou zkušenost jednotky. Nejlevnější a nejrychlejší možností náboru je rekrutování nováčků - celková zkušenost jednotky však rychle klesá. Střední volbou je doplnění jednotky o veterány. Nejvýhodnější možností je doplnění jednotky o elitu, kdy zkušenost jednotky zůstává nezměněna. Daní za tuto výhodu je vyšší cena a délka trvání doplňování.

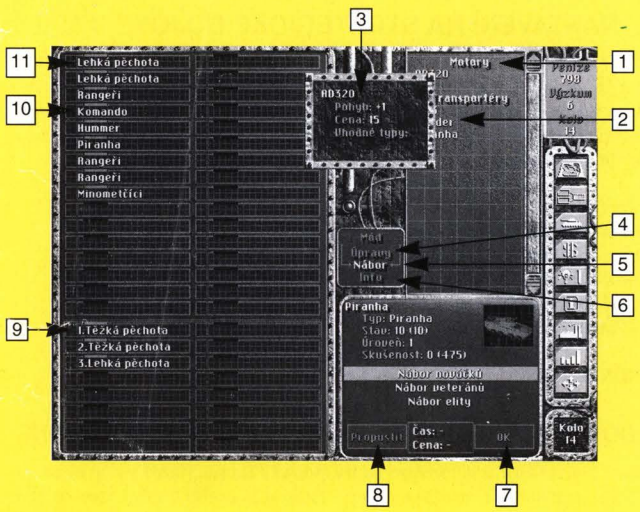
### ÚPRAVY - VYLEPŠOVÁNÍ JEDNOTKY

S postupem času můžete dospět k závěru, že jednotka potřebuje vylepšit své bojové vlastnosti, protože její výzbroj je nedostatečná. To můžete provést dvěma způsoby - tzv. vylepšováním jednotky pomocí „vylepšení" (můžete je vynalézt pomocí výzkumu, viz obrazovka výzkumu), které modifikuje určité vlastnosti. Může to být např. výkonnější motor, odolnější pancíř nebo dělo s větší průbojností. Je přirozené, že jednotka může mít současně těchto třech kategorií jen jedno vylepšení. Ne dva pancíře nebo dvě děla... Tato volba neovlivňuje bojovou zkušenost jednotky.

Druhou, radikálnější formou vylepšení jednotky je její úplně přezbrojení. Můžete usoudit, že lehká pěchota je málo výkonná a že potřebujete spíše komando. Vaše lehká pěchota je však už na páté úrovni celkové bojové zkušenosti a je Vám líto jednoduše ji propustit a koupit si novou, nezkušenou jednotku. Pro tento případ je zde volba přezbrojení. Při přezbrojování přirozeně poklesne bojová zkušenost jednotky (musí si navyknou na nové vybavení), ale v žádném případě to nejsou žádný nováčci. Nesmíte zapomínat na to, že přezbrojit lze pouze v rámci jednoho druhu zbraní. Tak například jednotku těžké pěchoty nemůžete přezbrojit na tankovou jednotku, ale jen na jakoukoliv jinou pěchotu (viz Kategorie bojových jednotek). Je pro vás mimořádně důležité, abyste si uvědomil, že s kompletním přezbrojením ztrácí jednotka nenávratně všechna svá předcházející technologická vylepšení.

## INFO

Tento mód Vám o zvolené jednotce poskytne kompletní informaci, včetně série obrázku jednotky z různých pohledů.




*1 - Kategorie vylepšení*
*2 - Kategorie jednotek na přezbrojení*
*3 - Informace o vylepšení po stlačení PTM*
*4 - Volba přezbrojení nebo vylepšení jednotky*
*5 - Doplnění jednotky s jeho následnými typy 6 - Info o aktivní jednotce*
*7 - Potvrzení doplnění jednotky*
*8 - Propuštění jednotky (chcete-li uvolnit místo pro nějakou další)*
*9 - Část obrazovky vyhrazena pro pomocné jednotky*
*10 - Část obrazovky vyhrazena pro Vaše stálé jednotky*
*11 - Aktivní stálá jednotka*

### OBRAZOVKA NÁKUPU NOVÝCH JEDNOTEK

Podmínkou úspěšného nákupu nové jednotky je dostatek peněz a volné místo pro nákup. Nakupovat (rekrutovat) můžete jen Vaše stálé jednotky. Na jednotky, které jsou sice vyznačeny na obrazovce, ale jsou nepřístupné, nemáte s největší pravděpodobností dostatek peněz, nebo Vám Vaše hodnost (hodnost Johna Alexandra) nedovoluje nakoupit více stálých jednotek.

Kromě nákupu nových jednotek zde máte možnost koupit také nového velitele. Všechny jednotky získané na této obrazovce jsou na první úrovni zkušenosti a všichni velitelé v hodnosti nadporučík. Zakoupeným jednotkám trvá dvě kola, než jsou přístupné a můžete je použít na bojové operace. Velitelé jsou dostupní pod položkou „Velitelé" jen určitou dobu. Potom jsou povoláni na jiný úsek fronty, mimo Váš dosah. Světlá pole v levé části obrazovky, kam můžete dokupovat jednotky/velitele, jsou volná. Tmavá jsou nepřístupná kvůli nízké hodnosti velitele Johna Alexandra.

## KATEGORIE BOJOVÝCH JEDNOTEK

*„Kašlu jim na slávu, bude mi stačit, když to přežiju."*
*neznámý voják*

Výzbroj Aliance byla na počátku jejího vzniku různorodá, ale operační nutnost donutila generální štáb omezit počet variací bojové techniky a koncentrovat se na méně druhů. Základem výzbroje, která se začala vyrábět ve velkém množství, se tak stala převážně standardizovaná výzbroj NATO.

Jednotky Aliance se podle zařazení k jednotlivým druhům zbraní dělí na více kategorií: 1. Pěchota, 2. Obrněné transportéry, 3. Tanky a bojové tanky, 4. Dělostřelectvo, 5. Protivzdušná obrana, 6. Radary, 7. Bez skupiny

### VŠEOBECNÉ VLASTNOSTI JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ:

**PĚCHOTA**
- dokáže se pohybovat v lese
- rychle se zakopává, čímž si značně vylepšuje obranu
- na rovině je s porovnání s jinými druhy jednotek poměrně pomalá a zranitelná
- určitou výjimkou mezi pěchotou je minometná pěchota, má všechny zmíněné vlastnosti, ale při tom využívá vlastnosti dělostřelectva - střílí tam, kam sama přímo nevidí, a smí střílet ze šikmých ploch, nedokáže střílet na blízkou vzdálenost

**OBRNĚNÉ TRANSPORTÉRY**
- útočná lehká vozidla, určená především na boj s pěchotu na průzkum
- nemůže jezdit skrz les

**TANKY**
- rychlé a obrněné s dalekým dostřelem
- nedokáží se zakopat tak rychle a účinně jako pěchota a nemohou jezdit skrz les

**DĚLOSTŘELECTVO**
- střílí i přes kopec, to jest na jednotky, které nevidí, stačí, když je vidí jiná jednotka
- velmi vysoký útok na zdi a objekty
- velmi daleký dostřel, největší ze všech jednotek
- nedokáže střílet ze šikmých ploch
- z blízka zranitelné - slabá ochrana, omezen i minimální dostřel, tj. nedokáže střílet na blízko

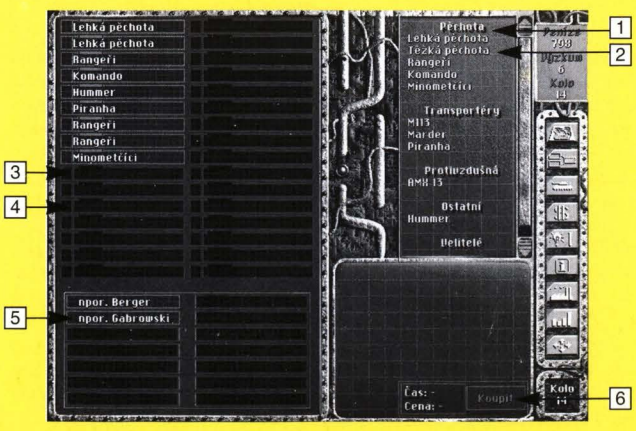
**PROTIVZDUŠNÁ OBRANA**
- velmi účinně útočí proti létajícím jednotkám
- pancéřovaná ale slabé útoky proti pozemním cílům

**RADARY**
- velmi daleký dohled, největší ze všech jednotek
- nestřílejí, jsou velmi zranitelné, potřebují čas na aktivaci a deaktivaci

**VZDUŠNÉ JEDNOTKY**
- terén neovlivňuje jejich pohyb, tzn. větší dosah, než mají pozemní jednotky
- jsou ve vzduchu a z toho vyplývá výhoda, že na ně platí jen útok na vzdušné cíle
- mají daleký dohled a dostřel

**JINÉ, NEZAŘAZENÉ JEDNOTKY**
- Mají speciální výhody a vlastnosti a (nebo) nepatří přímo do žádné z kategorií.

Bojová kvalita jednotlivých jednotek prudce stoupá s tzv. vylepšeními - bojovými nadstavbami. Vývoj přináší množství výhod a zdokonalení, od lepší výzbroje, pancíře až po motor. Můžete však usoudit, že ani s těmi nejlepšími vylepšeními se jednotka nevyrovná jiným druhům v té samé kategorii. Například lehkou pěchotu se rozhodnete nahradit jednotkou komando. Potom se můžete rozhodnou jednotku přezbrojit. Výhoda z tohoto postupu z hlediska zachování velké části zkušenosti je jasná.



*1 - Kategorie bojové jednotky*
*2 - Typ bojové jednotky*
*3 - volné místo na nákup stálé jednotky*
*4 - Nepřístupné místo pro nákup jednotky (kvůli nízké hodnosti Johna Alexandra)*
*5 - Poslední koupený důstojník*
*6 - Potvrzení koupě jednotky*

## VÝZKUM

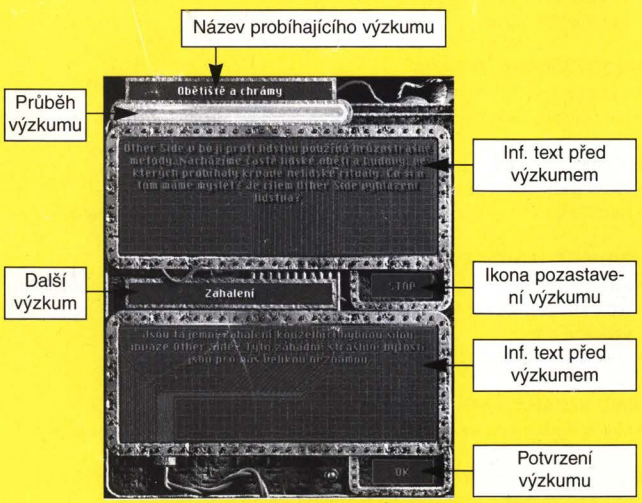
*„Doba už pokročila. Je nejvyšší čas se probudit a akceptovat určité věci."*
*generál major Cowley - zakladatel sboru PARE*

Mimořádně důležitou součástí komplexní strategie je výzkum. Při postupu hry narazíte na mnohé tajemné úkazy, nové nepřátelské rasy. V zoufalém vzepětí sil Vaši vědci lámou rekordy v realizaci nových objevů. Jen informovaný a na všechno připravený voják dokáže zvítězit. Výzkum je v SPELLCROSSu členěn do 4 **oblastí. "Globální"** výzkum se věnuje všeobecným poznatkům o nepříteli, jeho organizaci, způsobech boje, cílech a o možnostech využití výsledků výzkumu ve prospěch armády Aliance.

Kategorie **„Rasy a jednotky"** je zaměřena na podrobné informace o nepřátelských jednotkách a současně na vývoj vlastních nových druhů zbraní (jednotek).

Dříve, než se začne vyrábět nová jednotka, předchází tomu množství tvrdé práce. Teoretický základ objevů a vynálezů tvoří kategorie „Technologie". Praktickým využitím teoretických znalostí je oblast výzkumu **„Zbrojních systémů".** Až zde jsou skutečná dělá, pancíře či motory, kterým můžete vylepšovat své oblíbené jednotky.

Zkoumat můžete současně jen jeden druh výzkumu. Proto dříve, než si některý vyberete, věnujte pozornost krátké informaci v dolním okně. Tam se dozvíte, co můžete od výzkumu očekávat. Jestliže se rozhodnete výzkum zahájit, stačí kliknout na ikonu OK. Abyste výzkum úspěšně dokončili, potřebujete mít navolené body výzkumu (viz „Správa území"). Úspěšný postup při výzkumu si můžete zkontrolovat po ukončení kola pohledem na indikátor stavu výzkumu. Čím dále dosahuje červený ukazatel na indikátoru, tím blíže je dokončení výzkumu. I výzkum je možné přerušit. Stačí kliknout myší na ikonu stop a výzkum je pozastaven - později je možné pokračovat od bodu zastavení, nebo si můžete zvolit jiný druh výzkumu. Vynalezené věci, které můžete okamžitě použít, jsou samozřejmě v tom samém kole přístupné (např. vylepšení nebo nová jednotka). Informace o výzkumu najdete v obrazovce Komplexní informace.




## KOMPLEXNÍ INFORMACE

O jakékoliv jednotce nebo výzkumu si můžete najít okamžitou informaci na této obrazovce. Informace jsou k dispozici v textové podobě.

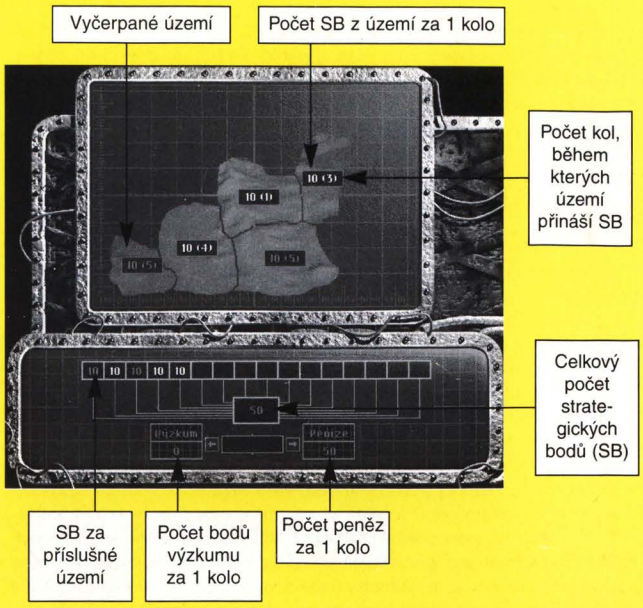
## SPRÁVA ÚZEMÍ

Obsazená území Vám přinášejí jako veliteli příjem tzv. Strategických bodů (SB). Každé území má předem určenou kapacitu SB, která se postupně vyčerpává. Každé území má počet SB, které přináší za jedno kolo - číslo před závorkou. Číslo na území v závorce znamená počet kol, během kterých budou SB z území přicházet. SB jsou v podstatě prestiží Vašeho velení a finančním ziskem současně. Můžete je využít dvěma způsoby - buď je převedete v poměru 1:3 na body výzkumu nebo v poměru 1:1 na peníze.

Přerozdělování strategických bodů se provádí kliknutím levého nebo pravého tlačítka myši na šipky přerozdělování. Rozdíl je v tom, že při použití pravého tlačítka se SB přerozdělují 10krát rychleji, než při použití levého tlačítka.

## STATISTIKA HRY

Tato obrazovka je čistě informačního charakteru. Poskytne Vám údaje o počtu zničených nepřátelských jednotek, o vlastních ztrátách v celé hře a na aktuální úrovni / strategické bojové mapě.




Dodatečné, ale mnohem důležitější údaje, představují informace o Vaší postavě - veliteli Johnu Alexandrovi. Je tu zobrazena jeho momentální hodnost a zkušenost (údaje v závorce znamenají kolik zkušenosti je třeba, aby postoupil na vyšší hodnost). Zkušenost Vaší postavy je brána ze strategického pohledu. Za každé úspěšné splnění mise, nebo obsazení území, získáváte zkušenost. Maximální počet stálých jednotek (daný hodností Johna Alexandra) určuje počet jednotek, které můžete koupit a které spolu s Vámi postupují dále i po dobytí celé „Velké mapy". Maximální počet velitelů (daný hodností Johna Alexandra) zase určuje horní hranici počtu velitelů Vašich bojových jednotek.

## NASTAVENÍ NA STRATEGICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

SPELLCROSS: Poslední bitva nabízí 9 volných míst na uložení pozice. Pozici na strategické mapě si můžete na rozdíl od taktické bojové mapy ukládat libovolněkrát. Uloženou pozici si můžete pojmenovat jak chcete. Pokud se rozhodnete uchovat pouze aktuální čas v momentě uložení, stačí odeslat prázdné jméno pozice.

**Úprava jasu** - nastavení jasu obrazovky
**Hlasitost hudby** - nastavení hlasitosti hudby
**Hlasitost zvuků** - nastavení hlasitosti zvuků
**Rozlišení mapy** - nastavení rozlišení taktické bojové mapy - bojiště. Na výběr zde 3 rozlišení.
**Výběr typu hudby** - CD - hudba na audiostopách z CD
MIDI - MIDI hudba z pevného disku
**KONEC** - ukončení hry SPELLCROSS a odchod do hlavního menu.

## DOBYTÍ STRATEGICKÉ BOJOVÉ MAPY / SPLNĚNÍ ÚROVNĚ

Celý SPELLCROSS je rozdělen do tzv. Kapitol / Úrovní. Každý z nich obsahuje strategickou mapu s množstvím území. Kapitola je úspěšně zakončena dobytím klíčového území nepřátel. Tím je završení úspěšný postup Aliance k této ofenzívě a úloha armády je dočasně splněna. Armáda poté dostane čas na oddech, takže na začátku operace na nové strategické mapě, tj. nové Kapitole, nastupují oddíly automaticky doplněné o nové vojáky bez ztráty bojové zkušenosti. Toto doplnění je jednou z mála věcí, kterou vám nabízí boj v období SPELLCROSS zdarma.

## JOHN ALEXANDR A JEHO ÚSPĚŠNÁ KARIÉRA

*„Někdy nevím, co je horší. Armáda těch orkských bastardů,*
*nebo jeden neschopný generál".*
*Přeživší z masakru XII. armádního sboru Aliance v průsmyku Alta - Alta.*

Vy, jako hráč, přebíráte postavu Johna Alexandra, s kterou začínáte hru v první misi. Na hodnosti tohoto velitele závisí počet stálých jednotek a důstojníků. Postup do další Velké strategické mapy doprovází příběh.

## NEPŘÁTELÉ

*„Aar ku kachth. Ur dgark, huhr?"*
*(Útočte, vy špinavá zvěři. Nebo vás mám nechat ukřižovat, vy psi?)*
*Již mrtvý velitel Ka - Ork klanu Krvavého Plamene*

Nepřátelé ve SPELLCROSSu jsou různí. Od vyslovených záplav orkských oddílů, po zákeřné bestie, které je téměř nemožné porazit. Nepřátelské jednotky se odlišují kvalitou i zkušeností.

Nejznámější nepřátele a tedy symbol invaze představují Orkové. Tyto necivilizované bytosti vyzbrojené převážně primitivními zbraněmi vynikají jedině

krutostí ke svým nepřátelům. Nad nimi drží pevnou ruku brutální Ka - Orkové. Navíc se šíří pověsti o jakýchsi Zahalených - ďáblech, rozsévajících smrt pomocí ničivé magie. Kdo je však skutečným vládcem Other Side, to je zahaleno neprůhlednou mlhou tajemství.

Nejlepší informace o nepříteli Vám zabezpečí výzkum. Zkoumat můžete jedině jednotky, které potkáte v boji. Na poznatky o nepřátelských oddílech často navazují další, mnohem důležitější - technologie, vylepšení...

Other Side využívá dva druhy útoků. **„Řádné ofenzívy"** - organizované nejvyšším velením Other Side v dané oblasti. Ty jsou mimořádně nebezpečné. Je zapotřebí mít se před nimi na pozoru a dodržovat dobře míněné rady průzkumu a generálního štábu Aliance.

**„Náhodné útoky"** - jsou výpady Other Side vedené často nepravidelnými a nekoordinovanými oddíly. Jsou nepříjemné a způsobují ztráty, ale lze se proti nim bránit.

## PROHRA

*„Ať už zvítězí kdokoli, my se toho stejně nedožijem".*
*Ruský velitel obklíčené 12. divize 4. Východoevropské armády během Decision Battle*

Období SPELLCROSS a příchod magie na svět vůbec je kruté a nemilosrdné období. Není tu nouze o krvavé porážky a zdrcující prohry. I ve chvílích největších vítězství někdy záplava nepřátelských vojsk prorazí zoufalý odpor úderných oddílů a nechává za sebou krvavou koupel, zápach spáleného masa z obětišť, ukřižované zajatce a ruiny zpustošených měst. Pro Johna Alexandra a s ním i pro Vás je však osudná až ztráta posledního území na „Velké strategické mapě". Až s jeho ztrátou se končí naděje na vítězství a další postup ve hře - je to exitus. Lidstvo je ztraceno a Vám zůstává už jen pohled na to, co jste provedli v smutném outro.

Nicméně v každém jiném případě dostáváte šanci napravit své prohry. Proto jedna obyčejná porážka vůbec nemusí být osudná.

*...už několik hodin přicházela neustálá hlášení o nepřátelském postupu. Nepřítel prorazil obranné seskupení sektorů a úplně zničil postavení úderných jednotek Aliance. Jen osamělé, roztroušené skupinky zachráněných se pomalu dostávaly do bezpečí druhé obranné linie. Kapitán Hogarty převzal velení nad posilněným 155. praporem. Pět rot se zakopalo na kopci ovládajícím okolí. Byl přirozenou překážkou pro postupujícího nepřítele a zároveň pilířem narychlo poslepované obrany vojsk Aliance. Ještě stále přicházeli poslední ustupující z úderných oddílů. Všichni potvrzovali zprávy o rychlém postupu oddílu Other Side. Proud utečenců postupně ustával, až nakonec úplně přestal. Za nimi šla už jen mlha. Bylo jasné, že přicházejí. Útok začal...*

*Jednotka spustila divokou palbu, ale z mlhy se vynořovaly stále nové a nové řvoucí postavy. Náhle celý kopec osvětlila mohutná záře. To přiletěly ničivé ohnivé blesky a vybraly si krutou daň v podobě desítek mrtvých obránců. Ty prokleté útočné oddíly Other Side určitě disponují nějakou magickou podporou. Trvalo to dva dny - dva dny plné krutých bojů. Padaly desítky obránců, ztráty Other Side už přestali počítat, ale kopec byl stále pevně v našich rukách. Za svítání druhého dne začalo pršet a s deštěm přišla i další útočná vlna Other Side. Nejdříve desítky, pak stovky rozběsněných bestií. Orkská pěchota, a spolu s nimi smečky útočných vlků, a nakonec vlčí jízda. Všechno dovršil nový útok magie. Bylo to jako příval nevyčerpatelných rezerv živé síly a energie. Orkové vtrhli do zákopu, odněkud zprava bylo slyšet řev. To se nemělo stát. V boji na blízko byli Orkové mistři a většinou pěchotě nedali žádnou šanci. Ještě, že měli zásobu granátů. Ale i tak je to stálo dobrých 20 životů. Vojáci na kopci pomalu, ale jistě ubývali. Zbytky oddílů neustále měnily postavení po každém útoku, takže magické útoky často vycházely naprázdno. Hogarty si celou dobu zachoval chladnou hlavu. Bylo to pro něj příliš jednoduché a lehké, přijít v tom pekle o rozum. Přitom na něj tlačili ze všech stran. Nadřízení stále slibovali, zapřísahávali a kategoricky přikazovali. Nakonec z jeho jednotek zůstaly jen cáry. Jejich zbytky zůstaly ve smrtícím nepřátelském sevření bez jakékoliv dělostřelecké podpory, bez záloh, munice, bez naděje na záchranu. Při životě je drželo už jen jedno, utečenecký tábor CGI. Ležel asi 10 km od jejich pozice. Byl plný bezbranných starců, žen a dětí. Hogarty až příliš dobře znal nepřítele a nebylo vůbec těžké uhádnout, co se stane, když tam dorazí. Dokud ale budou postup Other Side zadržovat, možná se podaří tábor evakuovat.*
*Konečně přestalo pršet a obloha se vyjasnila. Právě začínal další útok , když mezi běsnící Ka - Orky s pěnou u úst začaly dopadat dělostřelecké granáty. Na pahorku se objevily tanky a začaly válcovat zděšené Orky. Na smrt unavení vojáci už ani nejevili známky překvapení. Hogarty beze slova hleděl na příšernou apokalyptickou scenérii. V záři zapadajícího slunce, pod pásy obrněných kolosů, hynuly s divokými výkřiky stovky Orků. Náhle vedle něj zastavilo velitelské vozidlo. Vyskočili z něj štábní důstojník a major od tankistů. „Přišli jste o tu nejlepší zábavu, gentlemani" procedil Hogarty a do úst na znamená vítězství vložil cigaretu. Jeho tvář a uniforma byla pokryta neidentifikovatelným odpudivým povlakem, směsi bláta, potu a krve, ale nikomu to nevadilo. Starý průzkumník si unavenýma očima plnýma nevýslovného smutku prohlížel okolí, které bylo jako vystřižené z nějakého bezejmenného masakru. Stovky těl ležely podél celé bojové linie, která se strašnými boji změnila na měsíční krajinu. Krajinu, v které bok po boku leželi padlí vojáci Aliance spolu s bestiemi Other Side. Pak si vzpomněl na tábor CGI a najednou byl nevýslovně hrdý. Hrdý, že to všechno nebylo úplně zbytečné. Major, který sledoval jeho pohled, uznale pokýval hlavou:*
*„Dobrá práce. Škoda, že jsme to představení nestihli. Nemohu říci, že jsme nepospíchali." Pomalu si promnul krví podlité, unavené oči.*
*Hogarty se v duchu ušklíbl. Splnili jsem povinnost, ale za jakou cenu. Ze čtyř set chlapů mi jich zůstalo sotva padesát. Zbytek byl mrtvý. Ale po nich přijdou jiní a ti s Other Side jinak zatočí. Každého je dnes možné nahradit. Každého z nás...*

## DODATEČNÉ TABULKY A INFORMACE

**Bonusy jednotek za postup do vyšší úrovně zkušenosti**

| úroveň zkušenosti | útok | obrana | dojezd | počet útoků |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 3 | +1 | +2 | 0 | 0 |
| 4 | +2 | +2 | 0 | 0 |
| 5 | +2 | +3 | 0 | +1 |
| 6 | +3 | +4 | +1 | +1 |
| 7 | +4 | +4 | +1 | +1 |
| 8 | +4 | +5 | +1 | +1 |
| 9 | +5 | +5 | +2 | +1 |
| 10 | +6 | +6 | +2 | +2 |
| 11 | +7 | +6 | +2 | +2 |
| 12 | +7 | +7 | +2 | +2 |

**Velitelé a jejich hodnosti**

| hodnost | počet bojů na postup | velikost jednotky |
|---|---|---|
| NADPORUČÍK | 6 | prapor |
| KAPITÁN | 10 | prapor |
| MAJOR | 18 | pluk |
| PODPLUKOVNÍK | 26 | pluk |
| PLUKOVNÍK | 36 | pluk |
| GENERÁLMAJOR | 48 | brigáda |
| GENERÁLPORUČÍK | 66 | brigáda |
| GENERÁLPLUKOVNÍK | 84 | brigáda |

**Bonusy jednotek za jejich zařazení do bojové formace**

| formace | bonus k útoku jednotky | bonus k obraně jednotky |
|---|---|---|
| PRAPOR | +1 | +1 |
| PLUK | +2 | +2 |
| BRIGÁDA | +4 | +4 |

**John Alexandr a jeho hodnosti**

| hodnost | počet stálých jednotek | max. počet důstojníků |
|---|---|---|
| KAPITÁN | 6 | 2 |
| MAJOR | 8 | 4 |
| PODPLUKOVNÍK | 12 | 6 |
| PLUKOVNÍK | 16 | 8 |
| GENERÁLMAJOR | 20 | 10 |
| GENERÁLPORUČÍK | 26 | 12 |
| ARMÁDNÍ GENERÁL | 32 | 14 |

## TECHNICKÁ PODPORA

Než sáhnete po telefonu, PŘEČTĚTE SI TOTO! Máte-li potíže s instalací nebo hraním našich her, chceme vám pomoci. Za prvé si pořádně pročtěte instalační pokyny. Jestliže jste se řídil(a) pokyny dokumentace, a přesto máte potíže s instalací nebo provozováním tohoto softwaru, obraťte se prosím na naši HELP linku: 02 - 24 94 25 05 (v pracovní dny a od 10 do 18 hodin).

Nezapomeňte si prosím připravit podrobný popis závady a technické údaje o vašem PC. Možnosti spojení pomocí on-line služeb: E-mail: interactive@jrc.cz. WWW: Podívejte se na naši WWW stránku na adrese **(www.jrc.cz)**

## AUTORSKÁ PRÁVA

© 1997 Cauldron, spol. s r. o. Všechna práva vyhrazena.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991–1997 by RAD Game Tools, Inc.

FM sounds produced by the Fat Man, created by „Prof." K. Weston Phelan, © 1994 Fat Labs, Inc.

Nepovolené kopírování, reprodukce, úpravy, pronájem, veřejná představení, vysílání nebo jiné využívání tohoto výrobku nebo jeho přenos na jiná elektronická média nebo strojově čitelné formy je přísně zakázáno a je porušením příslušných zákonů.

Manuál: © 1997 Cauldron, spol. s r. o. Všechna práva vyhrazena. Jakékoli nepovolené využívání, reprodukce nebo úprava tohoto manuálu vcelku nebo jeho části včetně kopírování nebo překladů či prodeje, pronájmu a jiného využívání je přísně zakázáno.

■

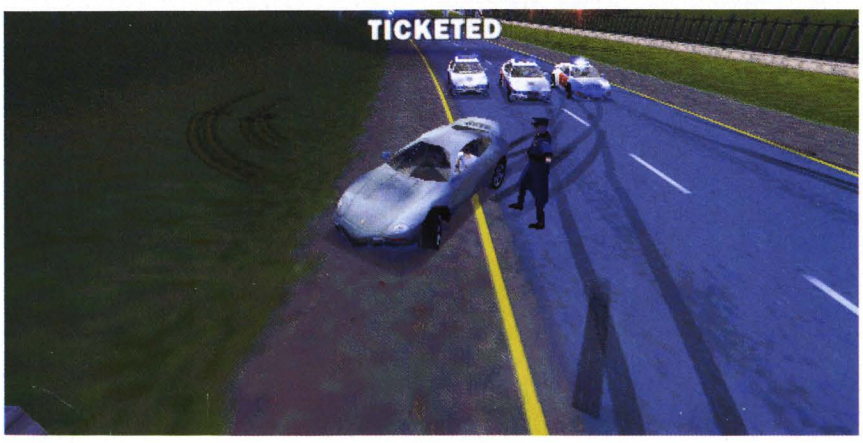
# Need for Speed: High Stakes

COŽE?!! Tvoje manželka proti mému Ferrari? Tak to si teda rozmyslím.

Tak a je to tady. Ani jsme nemuseli dlouho čekat a Electronics Art pro nás připravili další pokračování asi nejlepší závodní automobilové hry Need for Speed. Jak asi dost z vás ví, jde už o čtvrté pokračování této perfektní hry. Pro ty, co netuší nebo tuší, ale mají v tom zmatek, bychom si měli říci:

**Jak to všechno začalo**

Psal se rok 1995. Právě v tomto roce vypustili na světlo světa EA první díl této série. Uplynuly celé dlouhé dva roky, než EA vydali tolik očekávané pokračování, které podle mě překonalo svého předchůdce (au, nebijte mě, Michale, jdi pryč s tou tyčí). Jedinou věcí, vytýkanou druhému dílu, bylo nepodporování grafických akcelerátorů. Proto o několik měsíců později vychází Need for Speed Special Edition. Ta uspokojila snad všechny hráče. EA měli zase čas na pokračování. Rok po Special Edition vychází třetí pokračování. Tento díl je posledním pokračováním série. Lépe řečeno byl. Dnešním dnem je posledním pokračováním High Stakes, které dorazilo přes oceán i do mého počítače. Tak se pojďme podívat.




**Co je tedy nového?**

Jistě by nemělo cenu, začít jen tak psát bez ladu a skladu, takže pěkně popořadě.

**Jak se to poslouchá?**

Skvěle. Od první minuty intra až po poslední minuty vašeho hraní. NFS měli vždy nejlepší hudbu, ale to co předvádí v tomto díle je perfektní práce. Vše je skvěle nakomponováno. Při brouzdání meňátky a dalšími nastaveními se vám z reproduktorů line příjemná melodická hudba. Jakmile zasednete za volant nějakého stroje a začne závod, hudba se změní v agresívní melodie, které vám zvednou adrenalin až někam ke stropu. Agresívnost melodií se mění podle toho, jaký mód hry hrajete. Při normálním závodě vás hudba lehce motivuje k přidání plynu, ale třeba v módu Hot Pursuit vás přímo nutí nepouštět plyn, jet prostě, co to dá. To je absolutní bomba. Zvuky ve hře, jak už to bývá u her s názvem NFS, jsou perfektní. Není jím zkrátka co vytknout. Motory „řvou" u každého vozu jinak a jinak silně. Brzdy skřípou a pískají. Nárazy jsou ohlušující. Tady opravdu není co vytknout. Hudba je rozhodně silnou stránkou hry.

**Jak se na to dívá?**

Na první pohled vám může přijít, že se tady toho oproti minulému dílu mnoho

nezměnilo, ale již pohled druhý skrývá jistá překvapení. Grafika je jistě detailnější a propracovanější. Všechny objekty ve hře jsou konečně 3D modely. Nikde žádné sprajty (2D obrázky). Hra světla a stínu, kouřové efekty. Jde o úpravu enginu z minulého dílu, ale změny jsou znát. Co vám tu budu povídat, podívejte se na obrázky a jistě to poznáte. Nejen přímo hra, ale i menu dostala nový kabátec a rozhodně přehlednější a příjemnější než v minulém dílu. Stále je v nich spousta animací týkajících se tématu, kterým se zrovna zabýváte. Poté, co jsem smekl před hudbou, nezbývá mi nic jiného, než smeknout podruhé před grafickým zpracováním.

**Jak se to hraje?**

Hned v první větě na tohle téma musím říct, že jde o závodní hru, proto, kdo hledá co největší reálnost chování aut, asi nebude úplně spokojen. I když, porovnáme-li první díl a díl tento, je tu posun k reálnosti obrovský. Ale stále je to, v první řadě, hra závodní, takže nečekejte žádné super realistické chování. I tak si všici přijdeme na své a po několika hodinách tréninku si budeme hovět. Stále vede to staré dobré "drž plyn, dokud to jde a na brzdu zapomeň". Volantem točte, co to dá. Auto se sice dostane do smyku, ale naučíte-li se toho využít, získáte tak potřebné desetinky. Ostatně neztrácet rychlost pouštěním plynu či brzděním se budete muset naučit. Pokud v závodě uděláte jen maličkou chybu (třeba trochu odřete lak o zeď) ztratíte cenný náskok a většinou se propadnete o 7 (pakliže jedete v osmi lidech) nebo o 5 (když jedete v šesti lidech) míst. Pak se musíte hodně snažit, abyste se probili zpět. Vzpomínám na chvíle, kdy jsem sedm z osmi kol odjel na prvním místě a v posledním kole jsem to napral do stromu a dojel poslední. Hratelnosti a ovládání se také nedá nic vytknout, snad až na to, že by protivníci mohli být více solidární (jako v díle prvním) a když naboura-te, zpomalit. Určitě to přidá atmosféře závodění. Být pořád in, znamená hodně. Není nic horšího, než vypadnout z tempa.

Tak jsem se podívali na to, jak hra zvučí, vypadá, hraje se a ovládá, a teď se přesuneme ještě hlouběji.

**Auta**

Je jich tu na výběr 12, plus několik bonusových. Staří oblíbenci se vracejí. Návrat na elitní scénu hlásí například Porshe. To, že se každé auto chová jinak, snad nemusím zdůrazňovat. Můžete si vybírat podle maximální rychlosti, zatáčení, akcelerace, atd. Já dávám přednost autům, která lépe točí, před ďábelsky rychlými.

Tentokrát se už definitivně loučíme s výkonnostní třídou C. Máme na výběr výkonnostní třídy B, A, AA, AAA. Nejvíce aut je z třídy AA.

Určitě sem patří první pořádná a dlouho očekávaná novinka. Tou novinkou je, jak už asi tušíte, poškozování aut. Je to skvělá věc. Jak se auto čím dál víc poškozuje, hůře se ovládá. Docela sranda je, když jedete v nočním módu a čelně do něčeho narazíte, rozbijete si světla a dál už jedete potmě. Poškození se rozděluje do šesti skupin. Podle toho druhu a stupně poškození se úměrně zhoršuje její ovládání. Pokud si třeba značně zdeformujete karoserii, sníží se aerodynamika vozu a tím i maximální dosažitelná rychlost. Samozřejmě máte možnost si poškozování vozu vypnout, což počítač nemůže. Přišlo mi ale, že mu to moc nevadilo. Poškození vozu nepotěší hlavně, když hrajete Hot Pursuit mód. Mě osobně tahle novinka dost nadchla.

Další novinkou je počasí (více viz kapitola Tratě). Teď tedy chování aut vzhledem k počasí. Na tuhle věcičku jsem byl hodně zvědav. A naštěstí se to EA povedlo. Vozům to klouže. Zkuste si třeba jet za protivníkem v dešti. Hádáte správně. Vůbec nic nevidíte. Cha chá. Když jsem napsal, že to vozům klouže, tak jsem zapomněl na sníh a námrazu na silnici. Každý správný řidič ví, že když na námraze šlápne na brzdu, jde do smyku. To se tu taky koná. Navíc se můžete učit trať znovu, protože se auto chová v zatáčkách úplně jinak než za sucha.

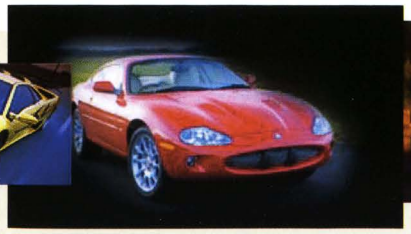
**Tratě**

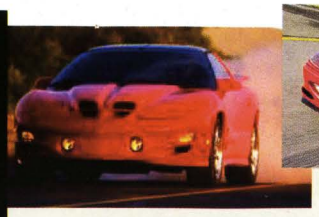
Tak tratí je tu jen sedm a samozřejmě několik bonusových. EA nikdy nedávali ke hře moc tratí. V minulém díle jich bylo asi šest. Musíme brát ale v potaz, že u všech tratí si můžete zapnout počasí a noc. Lze tak počet vynásobit třemi. Pokaždé si totiž vychutnáte trať trochu jinak.

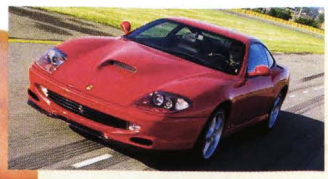
A propracovali jsme se až k počasí. Tady je podle mě jedna trochu nelogičnost. Každá trať má pevně dané počasí, jakého se na ní můžete dočkat. Chyběla mi tu také možnost nastavit si, aby počítač určoval náhodně, jaké počasí bude na trati pa-

Mercedes

Lamdia


Jaguar


Pontiac


Ferrari

novat. Tohle je snad jediná nedotaženost. Zde mají EA do příštího dílu co vylepšovat.

Jinak, když se vrátím k tratím… Ty jsou rozděleny do tří kategorií podle obtížnosti. Začátečník, pokročilý a expert.

Tratě v kategorii expert jsou opravdu těžké. Měl jsem problémy je projet rychlostí okolo 60Mph (90 km/hod.), abych nenaboural.

Stejně jako v předchozích dílech i tady EA sázejí hlavně na herní módy než na počet tratí. Nutno uznat, že se jim to vyplácí.

**Herní módy**

Dovolím si začít herními módy pro jednoho hráče, protože jsem přesvědčen, že je bude hrát víc lidí než módy pro více hráčů. Z čeho lze vybírat? Tak pro začátek je tu:

**Single Race**

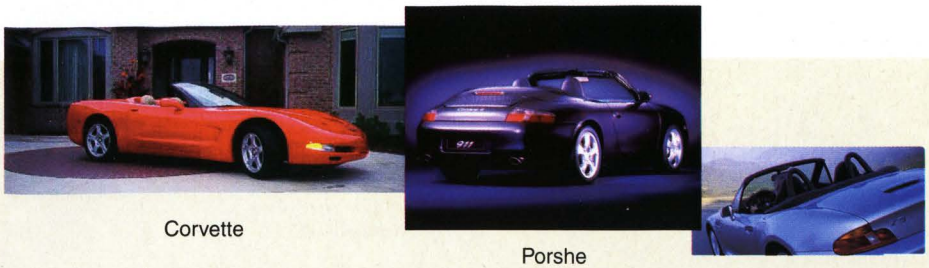
Tohle je dobrá volba pro prvních pár hodin a dní hraní NFS4. Závodíte tu proti sedmi protivníkům. Můžete si navolit, jaké auto chcete a jaké auto mají mít počítačem řízení protivníci, které můžete na rozdíl od jiných módů vypnout. Lze si vybrat i trať, na které budete závodit. Je to takový tréninkový mód. Protivníci jezdí sice stejně dobře jako při závodech, ale o nic tu nejde. Na trénink doporučuji hlavně trať Celtic Ruins, nebo, pro ostřílenější, Landstrasse. Až si budete věřit, doporučuji se vrhnout na:

**Knock Out**

V tomto herním módu jde o to nedojet poslední. Prostě závodíte na okruzích. Do prvního závodu nastupuje osm závodníků. Kdo dojede poslední, vypadává. Jste-li poslední vy, pak to znamená konec. Tenhle mód se mi dost líbil. Rozhodně se u něj budete dobře bavit. No a až vás omrzí, je tu:

**Hot Pursuit**

Snad nejoblíbenější herní mód z dílu třetího. Pro hru jednoho hráče je to opravdu paráda, ale teď má konkurenci v módech kariéra a knock out. Hot Pursuit v EA trochu rozšířili. Je tu první verze Classic. Dvě auta závodí na okruhu. Spousta překážejících pomalých aut a policie. Opravdu klasika. Tohle už bylo v prvním díle. Dále pak Get Away. Parádní sranda. Jde o to, že musíte ujíždět policii co nejdéle. Čím déle jezdíte, tím jsou policisté horší. Přibývají zátarasy a rafinovaně blokují cestu v horších a horších místech. Perlou je pak pás s hřeby. Zase tu závodíte proti počítači, kdo vydrží déle, vyhrál. No a poslední Time Trap. Závod na čas. Máte jen omezený čas a musíte nejen dojet první, ale stihnout to v časovém limitu. Aby se vám to nepovedlo, je tu spousta policistů a okolní au-



Corvette

Porshe

BMW

ta. Velmi dobrá zábava. Hot Pursuit mód bude asi stále nejoblíbenějším herním módem.

**Tournament**

Tournament je závod osmi jezdců na několika okruzích. Nejdříve startujete na posledním místě, ale postupně se propracováváte stále výš. Nejlepší na tom je, že stačí vyhrát jen poslední závod a jste první. Ono to sice moc nejde, ale teoreticky… Tento mód je tu od prvního dílu a je tu vždy. Na tohle jsem si nechal schválně místo, protože od něj se krásně přechází k módu:

**Kariéra**

Novinka, která si zaslouží přečíst. Dalo by se říci, že jde o tournament, ale s jednou dosti podstatnou inovací. Zatímco v tournamentu jezdíte autem, které si vyberete, zde jezdíte autem, na které máte. Každé auto něco stojí. Navíc tu je to zmíněné poškozování vozu. Jestliže začnete jezdit kariéru, pak si tuhle vlastnost určitě zapněte. Bez ní totiž ztrácí kariéra ten náboj, kdy vstupujete do závodu a už předem víte, že nesmíte moc bourat, protože nemáte peníze na opravu. Prostě a stručně. Jestli neumíte tratě projet bez bourání, nebo jen s minimálním poškozením, určitě na kariéru zapomeňte a trénujte. Peníze jsou celou hybnou silou módu kariéra. Nová auta stojí peníze, některé závody o zvláštní částky vás budou stát taky nějaké to zápisné. Tohle je mód, na který jsem čekal. Nemusíte se bát, že byste na něj neměli moc času. Jde si třeba zajet jen jeden závod a pak odejít. Hra si uloží vše potřebné a až budete mít zase čas,

tak se vrátíte. Tohle posouvá NFS4 zase někam dál.

Tak a teď ty možnosti pro hru více hráčů. Můžete hrát po modemu, síti nebo ve split-screenu. To vypadá asi tak, že se vám obrazovka rozdělí na dvě půlky a každý hráč jede v jedné. Jde to, jak je vidět, jen pro dvojici. Závod ve split-screenu je dost náročný na váš počítač. U mě to šlo hrát až v rozlišení 320 x 240, ale to už jsem se zase na to nemohl koukat. Jen tak pro zajímavost, mám K6-233, 64 MB paměti a 16 MB grafickou kartu s podporou D3D.

Tentokrát bude shrnutí krátké. Need for Speed: High Stakes jsou nejlepší závodní hrou, která je zatím k dostání a osobně se domnívám, že nic lepšího už tenhle rok nebude. Tak alou shánět.

EX[ MIKE ]

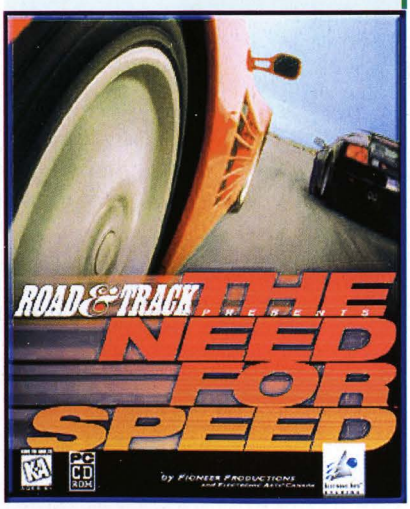
## HISTORIE NFS

V roce 1995 v EA udělali první díl téhle super série. Měli jste možnost jezdit na několika tratích proti počítačovému protivníkovi. Až asi na dva závodní okruhy vám překážely ostatní auta a policie. Mohli jste také hrát mód Tournament. Mezi auty se objevily takové skvosty jako Porshe 911, Dodge Viper, Lamborgini Diablo a nezbytný model Ferrari. Za zmínku také stojí možnost rozlišení 640x480, které bylo hratelné i na 486 s 4MB grafickou kartou.

Dva roky na to vychází další pokračování. Hlavní změnou byla grafika. Na svou dobu zase perfektní a skvěle hratelná na strojích té doby. Od „běžných" aut, které byly v díle prvním, se tu objevily vesměs prototypy. Přibyly také bonusy. Jak v podobě aut, tak v podobě tratí. Pokrok tu určitě byl, ale úplně ono to nebylo.

Pár měsíců po NFS2 vychází jejich Special Edition. Hlavním táhlem je podpora 3D akcelerátorů. Byla tu i nějaká nová auta, tratě a bonusy. SE posunulo NFS o krok dopředu.

Psal se rok 1998 a EA oznamují vydání již třetího dílu. Objevila se tu některá vozidla z dílů předchozích. Nové tratě a bonusovky. Styl, ve kterém se hráli NFS, se přesunul do módu Hot Pursuit a hra se stala hodně závodní. Grafická stránka hry však doznala takových změn, že hráčům skoro vypadaly oči z důlků. Hlavně díky upravenému a obživenému Hot Pursuit se NFS3 stal opravdu oblíbeným dílem.




**HRATELNOST** ---------- **89 %**

- **Pro:** Grafika, hudba, hratelnost, mód kariéra. **Proti:** Jen to nedoladěné počasí.
- **Firma:** Electronic Arts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P233, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 32/310/365 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 2. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** D3D, 3Dfx.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY** ---------

1. **Need for Speed 4.** 89 %. Prostě nejlepší.
2. **TOCA 2.** 87 %. Trošku těžší, ale skvělé závody. Ex70.
3. **Need for Speed 3.** 85 %. Prostě NFS.
4. **N.I.C.E. 2.** 83 %. Velmi dobré závody.

# Dungeon Keeper 2

## It's good to be Evil

*Místnost zpola utopenou ve tmě jen slabě osvětlovalo světlo z pochodní. Silueta sedícího muže vrhala hrůzostrašné stíny na okolní zdi.*

*"Můj králi Reginaldo, jeden z portálových drahokamů byl ztracen v bitvě," šeptal tiše muž, klečící na jednom koleni před trůnem. "Jako generál Vašich vojsk vás musím požádat o svolení získat drahokam zpět."*

*"Ne!" zahřměl místností zvučný hlas. "Na to On právě čeká. Pošleme tam malou skupinu vedenou kouzelníkem Vertredem..."*

*"Ale, můj pane!" vyhrkl generál: "Vertred zmizel před sto lety a nikdo neví jestli ještě vůbec žije!"*

*Král se lehce pousmál a jeho tvář pozbyla část ze zachmuřených myšlenek.*

*"Žije. On sám mě včera informoval o zcizení krystalu a požádal mě, abych mu poskytl muže na výpravu za drahokamem."*

*Místností se začalo šířit namodralé světlo.*

*"Áá, to bude asi on, generále."*

*Modré světlo se náhle soustředilo do jednoho bodu, který vykreslil ve vzduchu obdélník o velikosti muže. Za nepříjemného pískotu, sotva na hranici slyšitelnosti, vystoupil z tekutého světla starší muž.*

*"Vítej, Vertrede."*

*Král povstal a mířil ke kouzelníkovi.*

*"Reginaldo, jako by to byla včera," povzdechl si kouzelník a objal krále.*

*Generál se lehce uklonil.*

*"Jsem moc rád, že jsi se ozval, Vertrede, nemám lepšího kouzelníka než tebe a pouze ty máš zkušenosti týkající se Portálu."*

*"O jakém portálu mluvíte výsosti?" zeptal se generál.*

*Slova se ujal kouzelník:*

*"Před dávnými lety se jednomu vládci podsvětních světů, Dungeon Keeprovi, podařilo nalézt způsob, jak rozšířit svůj vliv na náš svět. S pomocí starých bohů stvořil magický portál, který spojoval náš a jejich svět. Ovládnul skoro celé království, až jsme ho s králem Reginaldem zastavili v rozhodující bitvě. Já osobně jsem rozebral Portál a drahokamy, které zajišťovaly chod brány, byly dány do úschovy rytířům, kteří se účastnili války."*

*"Teď se ale Dungeon Keeprovi podařilo získat drahokam a má cestu sem snazší. Bude se pokoušet získat všechny kameny, aby mohl otevřít celou bránu," dokončil zachmuřeně král.*

*Do místnosti vrazil posel:*

*"Právě dorazil sir Edric, výsosti."*

*Vertred se udiveně podíval na krále:*

*"Vidím, že neponecháváš nic náhodě. Edric je výborný, možná nejlepší bojovník na celém jihu a jeho kouzelný meč a brnění jsou neocenitelnou pomocí v našem konání."*

*"Nuže, vydejme se na cestu..."*

Vše začalo léta páně 1997, kdy Dungeon Keeper poprvé spatřil světlo světa. Naprostá jedinečnost a výborné zpracování byly důvodem, že se Dungeon Keeper stal hitem roku 1997. Konečně byly vyslyšeny hordy prosebníků, které už nebavilo brouzdat se po cizích dungeonech s partou hrdinů, ale sami si chtěli zkusit, jaké to je být Pán jeskyně. Dostali možnost vytvořit si své vlastní bludiště chodeb, umístit libovolné pasti a zkusit si pohled ze strany zla - tu totiž Keeper bezostyšně propaguje. Pro ty, co nemají moc rádi dlouhé koumání a přemýšlení, byla ještě jedna možnost, jak tuto hru smažit. Jednoduché kouzlo vás vtělilo do vámi vybrané příšerky a rázem se ze strategické hry stala akční. Podle druhu potvory jste měli k dispozici celou řadu útočných i obranných kouzel, které se pod vašim vedením staly efektivněji používané oproti počítači. Celé hodiny jste se mohli potloukat po bludištích a vraždit a objevovat a ...znáte to! Nevýhodou bylo, že jste při tomto módu zanedbávali Keeperské povinnosti, které držely vámi vytvořený svět pohromadě a byly tudíž nezbytné.

V listopadu k nám dorazil přídavný disk The Deeper Dungeons, který nám poodkryl nové dimenze této, teď už skoro božské, hry. Na třicet nových levelů, jak pro single, tak pro multiplayerovou pářku nás opět zabavil na několik měsíců, než přišel Dungeon Keeper Gold, což byla defacto verze Dungeon Keepera a The Deeper Dungeons pro americký trh, obohacena o vymoženosti typu: level editor, theme pack a hlavně podpora dlouho očekávané 3D akcelerace. To bylo takové malé okénko do minulosti a teď honem zpět.

**Hlubinná přítomnost**

Dungeon Keeper 2 je opět strategie na bázi obhospodařování jeskyně s akčním prvkem převtělování se do vašich příšer. Je oděna do zcela nového hi-colorového kabátku, který plně spolupracuje s 3D akcelerací. To je první kámen úrazu - kdo ještě nezakoupil 3D kartu, mažte do obchodu pro nějakou tu 16MB a nesnažte se šetřit, protože tahle hra za to stojí. Dungeon Keeper 2 má vůbec větší hardwarové nároky, ale na to jsme si už poslední dobou zvykli. Já jsem jí zkoušel na P233 a nebylo to nic moc až na P333 s 16MB kartou to stálo za pokuk. Jak je zvykem objevily se nějaké nové příšerky, místnosti a kouzla, jinak se zas až tolik nezměnilo.

Dějová linie se točí okolo Sunlit Kingdom a Krále Reginalda. Ten nastolil, po několika desetiletích válčení s pekelnými mocnostmi, mír a harmonii ve své zemi. Zničil portálovou bránu, mezi Podzemním světem a Sunlit Kingdom, kterou sem chodily mocnosti zla na návštěvu. Jste v roli ďábelského Dungeon Keepera, který se snaží získat zpět všechny své portálové drahokamy, aby obnovil bránu a nastolil řád zla, jaký tento svět ještě nezažil.

*"Nechrápej, Boline, a měj oči otevřený!"* zatřásl rytíř v krásné stříbrné zbroji spícím trpaslíkem.

*"Tož, Edricu,"* trpaslík pootevřel oči. *"Teď sa mi zdálo o takém pekném čuníkovi, ak ho pečem na ohni. A když ho mám snězt, tak mňa budíš,"* vyčítavě mumlal probuzený trpaslík.

*"A co tam tomu Vertredovi, tak dlúho trvá?"*

*Edric se pousmál, Balin byl nenapravitelný reptal, byli spolu snad na stovce různých výprav, ale klid s jakým Balin usínal kdekoli a kdykoli, mu stále záviděl.*

*"Jdu se za Vertredem podívat."*

*"Di, di, všecka práce zase zbyda na mňa,"* zamračil se Balin a zavřel oči.

*Z lehkého polospánku ho vyrušily stupňující se údery do zdi. Najednou se ozvala strašná rána a celá východní zeď se vyvalila dovnitř.*

*"A do.....!"* zamumlal si pod vousy trpaslík.

*Z temného prostoru se vyhrnuly hordy kostlivců a za nimi se v temnotě rýsovalo ještě něco. Balin doufal, že ho šálí zrak. Bitevní vřava naplnila místnost.*

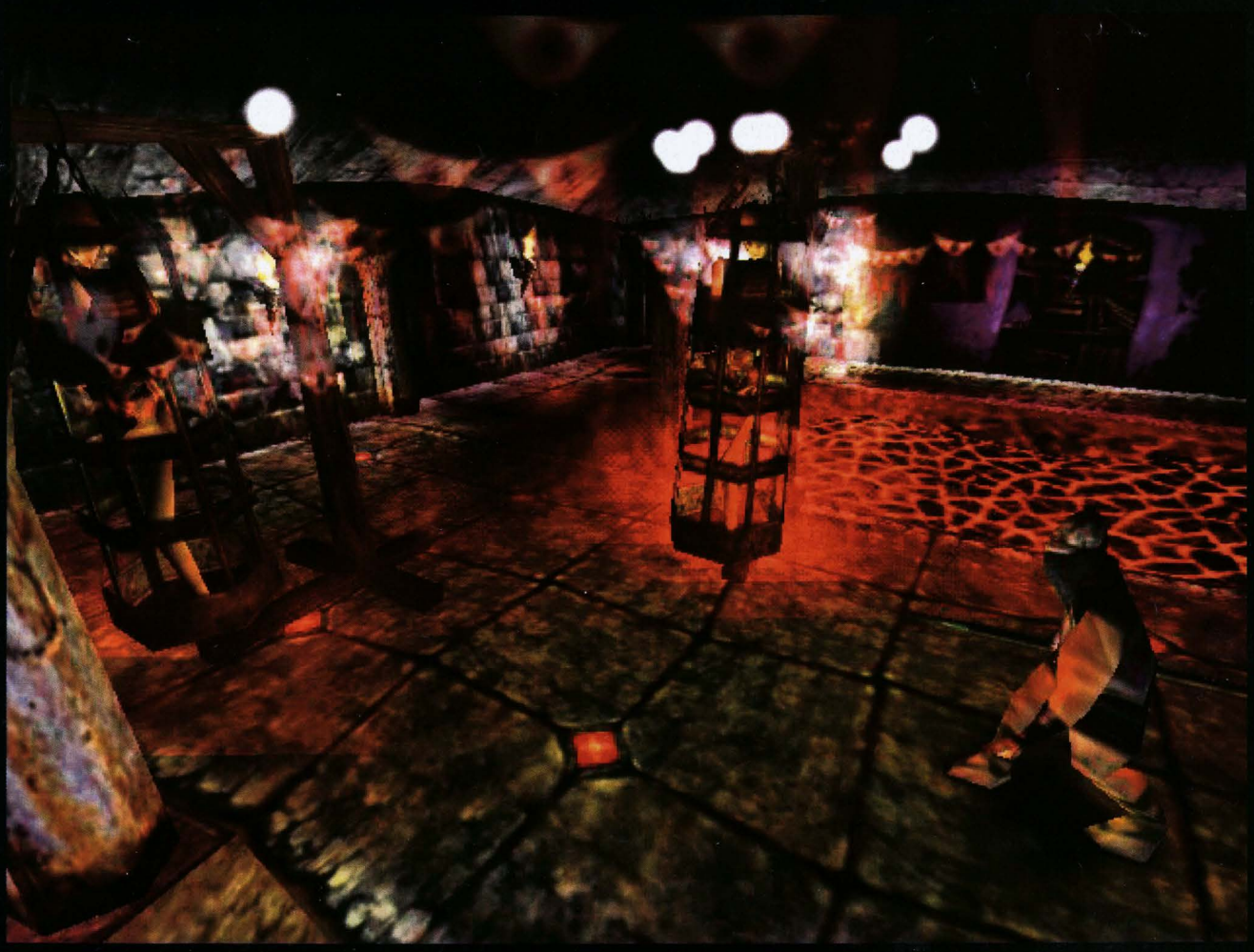
*"Edricu, co to bylo za ránu?"* zajímal se kouzelník, zatímco jeho ruce kroužili ve složitých gestech nad drahokamem.

*"Vertrede, seber drahokam a koukej zmizet, já se o to postarám."*

*Edric vytasil svůj slavný Gladwizel a prošel dveřmi do druhé místnosti. Podlaha zde byla pokryta spoustou kostí. Edric se podíval na tvora, který šel ke dveřím, ze kterých rytíř právě vyšel. Nastala chvilka, snad ani né vteřina, kdy se všechno zastavilo. Edric mávnul mečem na pozdrav a zaujal bojový postoj. Příšera v odpověď pozdvihla svojí kosu. Pak vyrazili. Krátký sek, paráda mečem a blok. Zbraně zpívaly píseň smrti v ďábelském tempu. Příšera prorazila Edricův blok a vrazila do něj okovaným ramenem. Rána byla tak silná, že rytíř proletěl skrze dveře, které strážil. Vertred zareagoval naprosto bleskově. Vztyčil ruce a vyslal fialový výboj energie proti protivníkovi. Ten ledabyle máchnul kosou a odrazil kouzlo přímo na kouzelníka.*

*Ohnivé stopy vpálené do podlahy pomalu dohasínaly, když nejmocnější stvůra podzemí odcházela pryč s drahokamem - jedinou nadějí krále Reginalda.*

Tak takhle nějak vypadá úvodní intro Dungeon Keepera 2. Není samozřejmě popsáno úplně přesně, abyste se měli na co těšit. A jaký je Dungeon Keeper 2 za oponou grafického a technického zpracování?



Hra umožňuje pařit klasické styly, jak už jsme zvyklí u těchto her. Za zmínku stojí možnost Pet Dungeon, kde si vytváříte bez ohledu na čas, zdroje a nepřátele svůj vlastní roztomilý dungeon. Pet (z anglického mazlit) proto, že se s ním můžete opravdu vymazlit do sebemenších detailů. Nemusíte se obávat vpádu nepřátel do vašich hájenství a nejste tedy tísněni časem. Máte čas na to, co v normální hře není možné.

Příšery se ve hře dělí na Evil a Good.

### Evil Creatures

**Imp** - stále stejný dříč a makač. Když ho necháte trochu prosvištit v training roomu, pak dělá divy.

**Goblin** - základní příšerka, která vás bude provázet hned od prvních levelů.

Warlock - zachmuřená postava oddávající se bádání v knihovnách, která se mávnutím kouzelného proutku změní ve smrtícího kouzelníka dštícího oheň a síru.

**Salamander** - ještěrka milující žhavé lávové koupele.

**Bile Demon** - dobrý válečník a dělník v jednom, velice výhodná potvůrka.

**Dark Elf** - v dávné minulosti, když se na zemi začali objevovat první lidé, Elfové sestoupili do podzemních světů a stali se součástí armád zla. Jejich zrak se přizpůsobil temnotě a luk vyměnili za kuš.

**Mistress** - pohledné děvče v kůži, milující jakoukoli formu bolesti, velice tuhá bojovnice.

**Vampire** - pán nemrtvých, jeho vlastnosti jsou naprosto famózní, určitě si s ním přijdete na své.

**Skeleton** - kdo by si uměl představit správného Keepera bez hordy kostlivců. A čím více, tím lépe, protože kostlivec moc nevydrží (jako ti trpaslíci).

**Rogue** - zajímavá komunita, která se spolčila s obyvateli podzemí. Nikdy neútočí tváří v tvář nepříteli a dokáže se velice rychle obohatit.

**Troll** - ošklivá a mohutná příšera, alespoň tak ji většina lidí popisuje. V dílně občas také přidá ruku k dílu.

**Firefly** - ideální průzkumník, který si sám svítí na cestu, je velice mobilní a může dolétnout v pohodě tam, kam se jiní dostanou stěží.

**Dark Angel** - ááá, nová krev. Původně byl Anděl temnoty slavný hrdina, který ztratil víru a Bůh ho svrhl do osidel temnoty. V boji si dokáže přivolat na pomoc masy kostlivců, kteří mu asistují v boji. Velice užitečná a silná potvora.

**Black Knight** - jeho meč a brnění z něj dělá velice obávaného válečníka v každé bitce.

**Horned Reaper** - to nejlepší na konec. Nejobávanější bojovník temnoty. Mezi kolegy zvaný důvěrně "Horny". Jen při vyslovení tohoto jména se mnohým otrlým válečníkům rozklepou kolena. V Dungeon Keeperovi 2 hraje speciální roli, protože jedině on je schopný sbírat portálové drahokamy.

### Good Creatures

**Knight** - čest a sláva kráčí ve stopách těchto hrdinů. Nosí o poznání těžší brnění než jeho bratr, jež se zaprodal temnotě a je vždy připraven zemřít pro dobrou věc.

**Dwarf** - nezbytná rasa, která nemůže chybět v žádné hře tohoto kalibru. Jinak takový trpaslík pro všechno.

**Giant** - hrubá síla je hlavní atribut tohoto charakteru. Nepáře se se dveřmi ani jinými konstrukcemi. Libůstka je, když Giant potká nepřátelského Impa, chytí ho za jednu z mnoha noh a vrhne silou převelikou na nejbližší zeď.

**Wizard** - kouzelník každým coulem, miluje knihy a přemýšlení. Jeho kouzla decimují z dálky protivníky velice účinně.

**Elven Archers** - elfové s ostřížím zrakem a pevnou rukou. Jejich šíp nikdy nemine cíle.

**Thief** - individualista, který se žene za vlastními cíli a bohatstvím.

**Monk** - roky tréninku a odříkaní stvořily tyto hrdiny. V boji s nemrtvými způsobují dokonce dvojnásobné poškození. Ideální protivník Vampýrů.

**Fairy** - okřídlená víla, která vypadá velice křehce, ale nedejte se mýlit, její ofensivní kouzla a výdrž z ní činí velice obávaného protivníka.

Místnosti v Dungeon Keeperovi 2 jsou velice krásně graficky zpracované a je radost se jimi kochat. Pro ty mladší a neznalejší následuje popis jednotlivých vlastností a funkcí.

### Rooms

**Casino**

Není lepší cesta jak nechat odreagovat své bojovníky než nějakou hazardní hrou. Kasino je velice užitečné a pomůže vám v udržování dobré nálady.

**Combat Pit**

V této místnosti se odehrávají gladiátorské souboje, což je levnější forma training roomu.

**Dungeon Heart**

Centrum vašeho dungeonu. Jak je srdce jednou zničeno, hra pro vás končí.

**Treasury**

Pokladna - co více dodat.

**Lair**

Každá příšerka si najde vlastní postýlku, kde spinká a líže si rány.

**Hatchery**

Výkrmna je jednou z nejdůležitějších místností, protože jak vaši bojovníci nemají co dlabat, tak se pravděpodobně do sebe pustí.

**Training Room**

Stejný pokoj, stejná funkce jako v jedničce. Pro ty, co neznají, tato místnost slouží ke zvyšování úrovně vašich jednotek - to ovšem stojí peníze.

**Temple**

Obětujte a proste staré bohy, snad k vám shlédnou ze svých Olympů. Mů-

žete jim obětovat příšery, zlato nebo předměty, odměnou vám bude třeba nějaká ta speciální nebo extra potvora. Možností, co s čím obětovat je opravdu hodně.

**Workshop**
Výrobna dveří, pastí a všeho potřebného ve vaší jeskyni.

**Graveyard**
Chcete upíry? Není problém, vezměte mrtvoly z bojiště a položte je na neoznačené hroby, brzo se k vám přidají tito pánové nemrtvých.

**Portal**
Brána mezi světy. Touto branou k vám vcházejí na reálný svět příšery z mnoha podzemních království. Kolik bojovníků a jací k vám přijdou záleží jaké místnosti postavíte a jak budou velké.

**Torture Chamber**
Smrt je vykoupení a dar v porovnání s tím, co vás čeká v této místnosti. Proto mnozí z nepřátel, kteří jsou mučeni se raději přidají na vaší stranu, než by trpěli. Zejména kouzelníci nemají rádi bolest.

**Prison**
Vězení slouží ke shromažďování chycených nepřátel, se kterými si pak můžete dělat, co chcete.

**Library**
V této místnosti se objevují nová kouzla.

**Guard Room**
Strážní věže jsou klasický obranný prvek. Postava, kterou umístíte do věže tam přetrvá navzdory hladu a touze po penězích.

A hlavně nezapomeňte, že počet příšer, které se přidruží k vaší armádě záleží na velikosti postavených místností. Tady se šetřit nevyplácí.

**Magie**
Kouzla jsou nedílnou součástí světa magie. Změna oproti prvnímu dílu je v tom, že vás už nestojí peníze, ale magenergii, která se generuje průběžně ve hře. Její maximální hodnota je 200 000 magů.

Spells (Kouzla)

**Create Imp**
Impove jsou magicky vytvoření dělníci. Přetvářejí svět k vašim představám.

**Summon Reaper**
Vyvolání Horned Reapera může být provedeno pouze na vlastním území. Horny si už sám pak najde cestu k nejbližším nepřátelům.

**Possession**
Vtělení se do vámi vybrané postavy dodává této hře neobyčejnou grácii. Čím hustší potvora, tím více se vyřádíte. Dle úrovně postavy jsou vám k dispozici kouzla a různé druhy útoků charakteristické pro danou příšeru.

**Sight of Evil**
Objeví neprozkoumanou část terénu.

**Thunderbolt**
Můžete ho seslat na nepřátelskou jednotku, která se objeví na vašem území. Je to jedno z nejslabších útočných kouzel a hodí se proti slabším nebo zraněným potvorám.

**Tremor**
Toto kouzlo vzbuzuje u cíle panický strach. Když ho použijete chytře může radikálně zamíchat situací.

**Inferno**
Velice destruktivní kouzlo, vytváří masivní ohnivou bouři, která poškozuje široké okolí, pasti, zdi, dveře nevyjímaje.

**Call to Arms**
Volá do finální bitvy všechny bojovníky.

**Heal**
Léčí cílový subjekt. Můžete ho používat ve vězení nebo v mučírně, aby vaši soci déle vydrželi strádání.

**Create Gold**
Vytvoří velkou hromadu zlata, která může být přenesena do vaší pokladnice.

**Turncoat**
Na krátký čas podrobuje jednoho z bojovníků protihráče pod vaši nadvládu.

**Chicken**
Promění příšeru v zcela neškodné kuře, žel ne na dlouho.

**Multiplayer a grafika**
Je k dispozici i Multiplayer a je zaměřen hlavně na internet. Takže možnost ověřit si, zda jsou vaše strategické schopnosti na patřičné výši, můžete v celosvětovém měřítku.

Technické zpracování Dungeon Keepera 2 je fantastické. Všechny postavy jsou složeny z polygonů, což činní hru naprosto trojrozměrnou. Velký důraz byl kladen na hru se světlem. Světelné efekty, stíny promítající se na zdech vypadají úplně realisticky, až se vám nechce věřit, že je to stále jen hra. Hra běží jen pod 3D akcelerátorem, který by měl být alespoň 8 nebo 12 MB. Abyste si plně vychutnali dokonalou grafiku, budete stejně potřebovat vybroušenou mašinu na maximum. Tím nechci zklamat majitele starších počítačů, ale nějaká ta renovace bude zřejmě na místě (a to ne jenom kvůli DK2, která se drží vyššího hardwarového standardu her). Zvuky a mluvení jsou, alespoň pro mě, v této hře největší plus. Hlas vašeho rádce, který vás provází od prvních neumětelných krůčků je vybrán naprosto dokonale.

Podtrženo, sečteno, Dungeon Keeper 2 je víc než obstojný nástupce dílu prvního. Mnohem lepší zpracování grafiky a zvuků je trendem naší doby a je vidět, že když se skloubí dokonalé technické zázemí s neotřelou myšlenkou, výsledkem je superhratelná hra. A to DK2 bezesporu je. Trochu starostí budí hardwarové požadavky, ale s tím dneska nic nenaděláte. Vřele doporučuji všem milcům ponurých jeskyň a her a vlastně všem pařanům, kteří si váží dobré hry.

EX[ TOMÁŠ STANĚK ]

**PÁN JESKYNĚ (DUNGEON MASTER)**

Princip vychází z her typu Dračí doupě (Dungeon & Dragons - chcete-li), kdy jeden (možno i více) lidí dělá Pána jeskyně, což znamená, že připravují zápletku pro dobrodružství, vytváří komplexy bludišť a chodeb, kde se hrdinové potloukají. Práce Pána jeskyně je velice složitá, protože musí sladit všechny drobné maličkosti a vytvořit strhující herní atmosféru pro ostatní hráče. Velice důležitá je jeho nestrannost a objektivnost při hře.

**HRATELNOST** ---------- 95 %

- **Pro:** Atraktivní nápad, dokonalé technické provedení. **Proti:** Zas ne tak velká změna oproti prvnímu dílu.
- **Firma:** Bullfrog Ltd. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P233, 64 MB RAM, 8 x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Hardisk:** 280 MB. **Jazyk:** Angličtina.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY** ---------

1. Dungeon Keeper 2. 95 %. "Kípření" nabývá nového rozměru.
2. **Dungeon Keeper**. 90 %. Zakladatel tradice, která je pojmem.

# Total Annihilation: Kingdoms

## Čtyři rody, čtyři země. Jak to asi může dopadnout?

*Mohlo by to být krásné podzimní odpoledne. Mohlo by. Černé mraky stahující se nad náš kraj jsou jak proroci časů příštích. Na hranicích už řinčí zbraně. Válka je tu!*

*Ano, ano. Všem stratégům se na vědomost dává, že dnešním dne začala válka. Válka o Darien.*

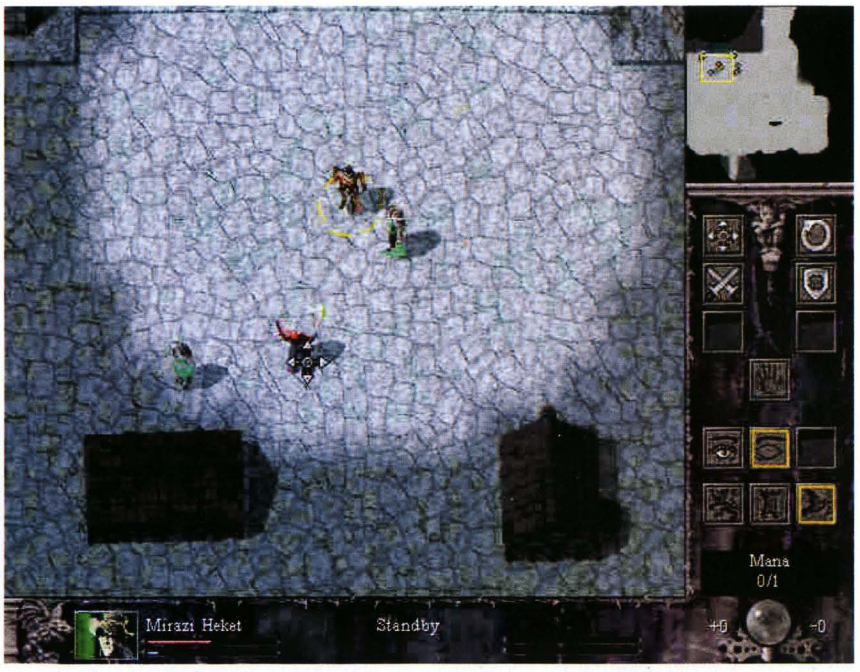
Co je to Darien? Jaká válka to začala?

No, no. Nespěchejte a vše se dozvíte. Všechno pěkně popořádku.

Darien je fantasy svět vytvořený firmou Cavedog právě pro tuto hru. Jen tak pro zajímavost. Skládá se ze čtyř ostrovů. Proč se o tom zmiňuji se dovíte posléze. S tou válkou je to trochu složitější. Všechno začalo asi takto: Starý vladař měl čtyři děti. Elsina, Kirrenu, Thirshu a Lokkena. Každý z nich byl obdarován silou jednoho elementu (pátý element si asi král nechal pro sebe. No, ani se mu nedivím) a aby toho nebylo málo, dostali ještě jeden ostrov ze země. Nějaký čas bylo vše v pořádku, ale jak čas plynul, začalo se mezi sourozenci blýskat. Smrt starého vladaře znamenala zlom. Všichni přeci vládnout nemohou. Jen jeden může vládnout Darienu. Každý z možných nástupců měl dost pádný důvod, proč by měl vládnout on. Elsin disponoval skvělou a po technické stránce perfektně vybavenou armádou. Kirrena proti hrubé síle staví své vysoké magické schopnosti a silné loďstvo. V Thirshině armádě stojí silní trollové a jiné fantasy příšerky. A za Lokkenem stojí SMRT. Ano smrt. Lokken je nekromant. Záhrobí je silný spojenec, zvláště ve válce. Všude čekají mrtví připraveni vstoupit do armád Lokkena. Každý rod má ještě svého boha, kterého je schopen v nouzi přivolat (a taky to tak činí). Dohoda neexistuje, a tak na řadu přichází válka. Nemilosrdná a krutá.

Tak už víme, co je to Darien. Proč se na něm válčí, a kdo za válkou stojí. Ale co mi, hráči, jak můžeme osudy lidí na Darienu ovlivnit? Nijak přátelé. To co se stane nezměníte, ani svým nejlepším umem. Nechápete? Hned vysvětlím. Cavedog totiž ke hře přistoupil zajímavým způsobem. Procházíte příběhem války o Darien. Všechny důležité bitvy a události jsou svěřeny vám. Příběh války o Darien je rozdělen do 47 částí, kterými postupně procházíte. Události se, ale netýkají jen jednoho rodu, ale všech. Na začátku si tedy nevybíráte, za koho vyhrajete válku. Postupně si zahrajete za všechny rody žijící na Darienu. Prostě a stroze, chvíli za toho a chvíli za jiného. Mise mají v podstatě za úkol vyprávět příběh, a tak jsou mise "Jdi a znič všechny" prokládány misemi ve strategických hrách až ne tak častých. Jde třeba o misi, ve které se musíte vylodit s omezeným počtem jednotek a ubránit pobřeží a něm postavit strážní věže. Já to považuji za velice kladný přínos, protože koho stále baví to samé - natěž, vystav, vyrob jednotky, znič vše. Novinek do herní části je více, ale o jejich přínosech už lze diskutovat. Tak například těžíte jen jednu surovinu (kolik, že se toho těží v AoE 2?). Manu. Těží se ze spe-

ciálních oltářů a je nevyčerpatelná. Slovo nevyčerpatelná je právě ten zdroj pochybností. Nejde tu jako ve Warcraftu 2 nechat soupeře vyčerpat, a pak jednoduše pobít. Pravé manové orgie začínají, máte-li zdrojů více. To pak stíháte vyrábět jednotky více druhů a mana vám vůbec neubývá. Když by vám náhodou mana došla, tak sice pomocí pomocníků (Mage Builder, Priestess, Dark Mason) nic nepostavíte, ale hlavní hrdina vše zachraňuje. Trvá mu to sice zatraceně dlouho, ale jde to. Nevyčerpatelný zdroj má za následek akce typu: Dvě 50 členné skupiny jednotek proti městu a město ubrání. Jde o to prostě jen najít, co na co nejvíce zabírá, a pak už není co řešit. No a na to, abyste na to přišli, tu máte dost misí. A když jsme u těch misí. Obtížnost misí není nikterak obrovská. Do poloviny hry se dostanete docela rychle. Pak už sice začne občas trochu přituhovat, ale ne moc. Hru si tedy může stejně dobře vychutnat úplný začátečník na real time strategie, jako hráč v nich zběhlý. Pokud jste nějakou nezačátečnickou strategii (Dark Reign) dohráli, budete nejspíš procházet Kingdoms, jak nůž máslem. Některé mise dohrajete za pár minut, u jiných zase docela vytuhnete. Dokonalá je mise číslo dvanáct. Máte za úkol pomocí nově vynalezených kanónů ubránit město. Proti městu se valí spousta nemrtváků. V téhle misi jsem šel až tak daleko, že jsem nehnul ani jednou jednotkou a po sedmi minutách a padesáti vteřinách mi hra oznámila Victory. To jsem opravdu nevěřil. Hrát samozřejmě můžete jak po síti, modemu či kabelu, tak i sám proti počítači samostatné mise, které s příběhem nesouvisí.




**Smrt.** V jedné z misí máte za úkol přivodit smrt hlavě cechu alchymistů.

Zajímala mě také umělá inteligence nepřátel. Ta vždy dokáže zahýbat hodnocením nejvíce. Bohužel je v Kingdoms nějaká pochybná. Nejednou se mi stalo, že jsem slabou jednotkou vylákal protivníka do pasti a silnou jednotkou se plížil po okraji mapy a počítač se najednou těsně před pastí otočil a vyrazil proti silnější jednotce, o které nemohl vědět. Trochu to zavání stylem, který byl použit už v KKND. Přišlo mi totiž, že počítač musí vidět celou mapu, protože zásadně útočil na schované jednotky a budovy. Snad to není pravda, ale obávám se, že je.

*Válka ničí zemi. Všude kam se až oko dohlédne zuří boj. Kov naráží na kov. Křik mužů v boji. Krev. Každý se snaží utéct, ale není kam. Válka je všude. Bože, proč tohle k sakru necháváš bez povšimnutí. Nebo to tak chceš? Omrzeli jsme tě? Chceš zábavu? Bože, proč? Copak to neslyšíš a nevidíš. Křik žen, dětí a umírajících. Krev a zrůdy pohybující se po světě. Projevy války. Ale proč? Co jsme provedli? Podívej, cos provedl!*

A zatímco bůh se bude dívat na to, co provedl, mi se podíváme na to, jak hra vypadá.

Už je to nějaký čas, kdy se objevily první obrázky ze hry. Každý, kdo je viděl nevěřil. Nevěřil jsem také. Nevěřil jsem dokonce, ani když jsem to poprvé spatřil. Tohle snad ani není možné. Krásná grafika, která vypadá neuvěřitelně plasticky. Do detailu propracované jednotky. Všechno animované, až oko recenzenta uroní slzu. Přesouvá-li se jednotka během, jde opravdu o běh a nepřipomíná to motion capturing nasnímaný na paraolympijských hrách. Vlajka Mage Builderů se vesele pohupuje ve větru. Když se Lokken pohybuje, háv za ním vlaje. Voda je opravdu voda. To znamená, že je průhledná a že jsou na ní občas i vlny. Oheň na ochranných hrázích u měst je animo-

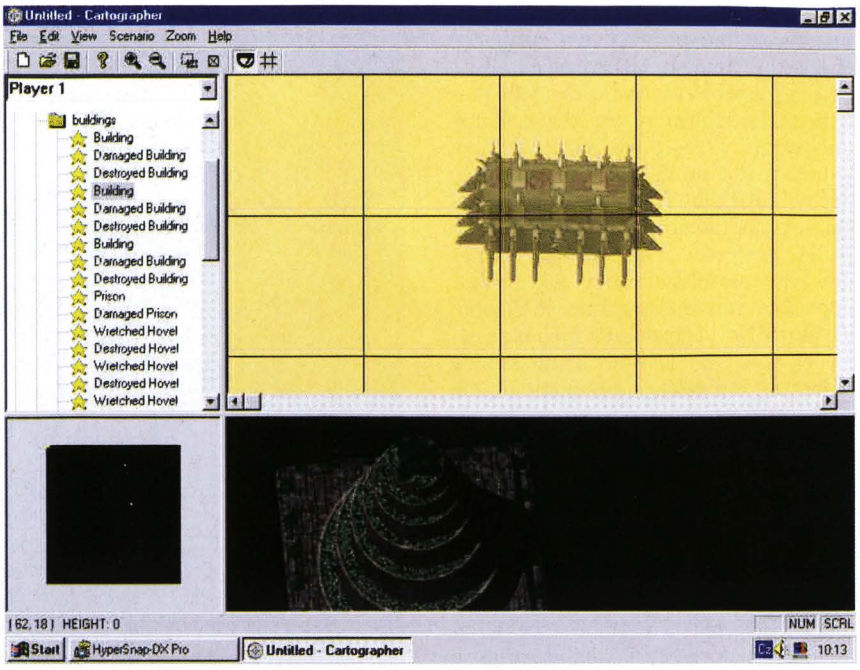
**Kanóny.** Jen pojď, nepříteli, kolem kanónů neprojdeš.

ván tak, že opravdu připomíná originál (jen se o něj nespálíte). Konečně šel někdo dostatečně hluboko, a tak nelze než oslavně zapět Sláva, Sláva, Sláva. Myslím, že kdyby někdo vyhodnocoval hry s nejlepší grafikou roku, je tu velice rozžhavené železko v ohni.

Správnou fantasy atmosféru by ve vás jistě nevyvolala sebelepší grafika, kdyby se vám z bedniček ozývalo hlasité ticho. No a protože si někdo v Cavedogu dal s atmosférou práci, je tu hudba skvělá. Prosté melodie hrané pouze na akustické nástroje. Pohoda. Hudba sice v bitvě zaniká, ale při výrobě jednotek si jí skvěle užijete. Zvuků je tu spousta. Řinčení mečů, výkřiky umírajících (Oh god they hates me), krákorání Iron Birdů. Atmosféra tedy hře rozhodně nechybí a už jen pro ni se ke hře budete stále vracet. Starý dobrý syndrom "ještě misi a jdu spát" je tu a ve vší parádě.

Za všechno je, ale nutno nějak zaplatit. Daň, kterou si vybrala tato hra, jsem očekával. Nejsem sice jasnovidec, ale tohle mi bylo jasné už od pohledů na první obrázky. Tahle hra opravdu vyždíme z vašeho počítače úplně všechno. Minimum v podobě Pentia 233. Skvělá grafika urychlována 3D akcelerátorem. Máte-li však dostatečně silný stroj (tak Pentium na 450) a spoustu paměti, můžete se těšit na neskutečné zážitky z hraní Kingdoms ve vysokých rozlišeních a maximálních detailech. To pak stojí za to.

V Cavedogu dokonce mysleli i na to, že hru za nějaký čas přece jen dohrajete, a co pak. No došli k závěru přiložit na CD skvělý editor. Jestli jste měli tu čest s editorem misí pro Starcrafta, pak tu budete jako doma. Editor ke Kingdoms je pojat v postatě stejně, a tak se v něm rychle naučíte. Můžete tu jak kreslit mapu, tak i nastavovat chování počítače při nějaké z akcí. Prostě už to vidím. Internet plný misí pro Kingdoms.



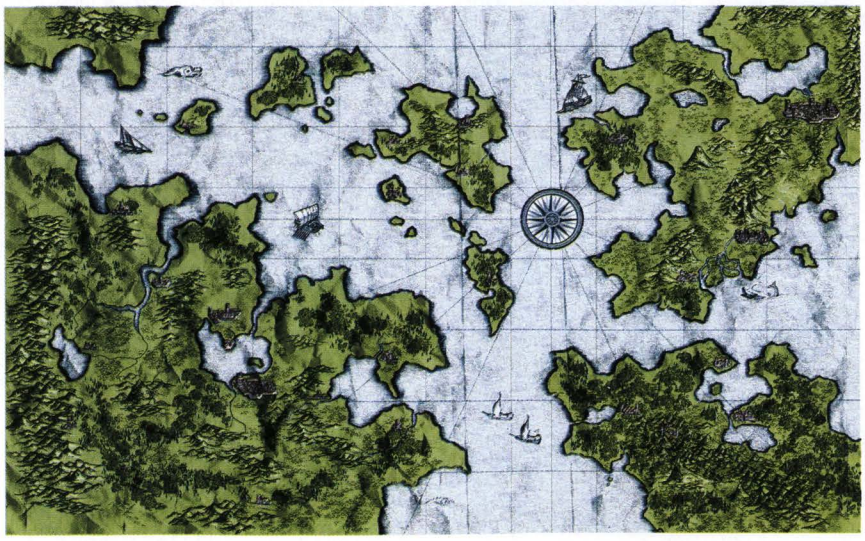

**Editor.** Práce v editoru je přehledná a občas i rychlá.

**No a jdeme do finále.**

Total Annihilation: Kingdoms jsou velice kvalitní zábavou na nějaký ten pátek. Pro zkušenější stratégy trochu lehčí (i když ke konci je to maso). Určitě stojí za to si TA: Kingdoms zahrát. Už kvůli té atmosféře. No a jestli je náhodou fantasy váš směr, tak asi není co řešit. Máte-li přístup na internet, pak vám ke hře určitě časem přibude i spousta dalších misí. Hru musím doporučit hlavně pro ty z vás, kteří chtějí s real-timovými strategiemi začít. Hra je udělána tak, že se do ní určitě dostanou. Pro staré stratégy zůstane volba mezi Kingdoms a Age of Empires II. Já doporučuji oboje, protože prázdniny jsou krátké a když ne jinak, tak je stravte u těchto dvou věcí.

*Bouřka. Nejhorší věcí na válce je, že probíhá za všech podmínek. Uskakovat a krýt se a ještě přitom si dávat pozor, aby do vás neuhodil blesk. Zatracená válka. Už rok někde v cizí zemi. Bez rodiny, bez šance se vrátit. Ale co to, mračna se rozestupují. Áááááá. Z rozestupivších se mračen sestupuje postava jak po schodech. Obrovská postava člověka ve zbroji. Už nikdo nebojuje, jen hledí na příchozího. Bůh? Snad, ale proč až teď. Proč vůbec? Obě strany pouští zbraně a stojí. Nikdo se ani nehne. Válka mívá své hrdiny. Své vítěze. Ale tohle? Jedna bitva, ale nedělá válku. On nás nespasí. Válka trvá. Jen to prodlužuje. On. Nesmrtelný. Bůh! Ale válka trvá!!*

EX[ MIKE



**Darien.** Darien v celé své kráse.

**HRATELNOST** 75 %

- **Pro:** Skvělá grafika, perfektní hudba, spousta netradičních nápadů. **Proti:** Mise, ve kterých nemusíte skoro vůbec hrát, občas trochu megalomanské, HW nároky.
- **Firma:** Cavedog. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P333, 128 MB RAM, 16x CD-ROM. **Minimum:** P233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 440 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** 3Dfx. **Jazyk:** anglický.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY**

1. **Age of Empires 2.** 99 %. Nejlepší strategie pod Sluncem. Ex72.
2. **Rage of Mages 2: Nekromancer.** 76 %. Pohodovka s pár chybičkami. Ex71.
3. **Total Annihilation: Kingdoms.** 75 %. Co takhle přečíst si recenzi? Ex72.

# Age of Empires 2: The Age of Kings

## Civilizace + Warcraft + Dark Reign + Seven Kingdoms + Microsoft = skvělá hra

Šachy – královská hra. Nechtěli byste si zahrát "šachy" o osud vaší civilizace? Pokud ano, nyní máte možnost, díky nové hře od Microsoftu (fuj, tady to zavání Woknama), si to vyzkoušet. Vzhledem k tomu, že jsem se nikdy nedostal k prvnímu dílu Age of Empires, nebyl jsem příliš nadšen, když se mi dostalo CD s hrou do ruky. Název mi nic neříkal a hry od Microsoftu většinou za moc nestojí. Po instalaci jsem ovšem začal velmi rychle měnit názor. Už hezké středověké provedení instalace ve mě vzbudilo jistý zájem, ale to nejlepší mě teprve čekalo.

**Provedení, děj, grafika a to okolo**

Po proběhnutí skvělého intra, které vás vtáhne do středověkého života, bitev, dobývání hradů, vraždění a plundrování (po jeho skončení jste naladěni akorát nato, abyste vyvraždili nejbližší znepřátelený kmen nebo sousedy, vypálili školu, zaměstnavatele apod.), si můžete zvolit, jestli budete hrát sami nebo s kamarádem. Mimochodem multiplayer je velmi dobře řešený, můžete hrát po síti, po internetu nebo, což ocení většina hráčů, i po kabelu, ale ať si vyberete jakoukoli možnost, hra je stále plynulá a "netrhá se", ani nezpomaluje i při větším počtu jednotek. Při výběru hry pro jednoho hráče si můžete ještě vybrat kampaň nebo skenerio, to už záleží jen na vás. Po vybrání skeneria, rasy a krátkém nápisu Loading game data a Starting new game se na vašem monitoru rozzáří ta nádhera.

Age of Empires 2 připomínají na první pohled Warcraft 2 za lidi, ale po krátkém hraní zjistíte, že pouze připomíná. Age of Empires 2 je totiž o hodně, ale opravdu o hodně lepší. Prvním, asi největším rozdílem je grafika. Hra běží v 800 x 600, ale můžete ji hrát až v 1280 x 1024, vše samo-

zřejmě v hi-coloru. Dalšího rozdílu, kterého si všimnete po chvilce hraní je, že se terén jen třírozměrně netváří, ale on opravdu třírozměrný je, a to se vším všudy. Jednotka na kopci vidí dál, než jednotka v údolí, má i větší dostřel, čehož se dá využít v bitvách a vojáci z kopce utíkají rychleji než do kopce, prostě skvělé. Další podobností s Warcraftem jsou jednotky a budovy, kterých je mnohem více. V Age of Empires 2 je na výběr kolem dvaceti jednotek plus jejich upgrady například: Archer, Swordsman, Spearmen, Militia, Scout, Monk, Crossbowman, Two-handed swordsman, LOS scout a podobně. Každá jednotka je velmi detailně prokreslena, jinak se pohybuje a má jiný hlas. Samostatnou kapitolou mezi jednotkami jsou lodě, kterých je celá škála: od základních rybářských, transportů, až po válečné galeony, kterých je opět několik typů, dle zbraní, obrnění, rychlosti… Za zcela geniální myšlenku považuji zařazení zvláštních typů lodí. Výbušných (Kamikazéééé-éé), zápalných a tzv. Boarding Ship, což je fikaná věc, malinká lodička, která zahákuje jinou a "přebarví" ji do vašich služeb, prostě skvělé, tedy do té doby dokud nepřijede počítačová malinká lodička, která si ji "přebarví" zpět (i se zbytkem Vaší flotily). Tyto lodě vnášejí do námořních bitev další strategické možnosti. Zde nevyhrává ten, kdo má více galeon, ale kdo má více Boarding Shipek (čti "šipek") a někdy ani ten ne. Ony zde souboje, lodní i pozemní, jsou velmi dobře provedeny, neplatí totiž staré známé ze všech předchozích real-time strategií "kdo má víc lepších jednotek, vyhrál", ale "kdo je lepší stratég, vyhrál". Totiž jeden typ jednotky se "nečape", je nutná jejich kombinace a vhodný terén k bitvě a vítězství je vaše. Dalším plusem jsou budovy. Budov je zde také celá škála od standardních, jako Town centre, House, Blacksmith, Mill, až po University a Siege Blacksmith a Wonder of the world. Vzhled jednotlivých budov se liší nejen podle typu, ale i podle časového období, ve kterém se vaše civilizace právě nachází (Dark age, Middle age, Feudal age, Imperial age) a vámi zvolené lidské rasy, kterých je devět (Franks, Chinese, Japanese, Persians…). Styl budov je opravdu perfektní, ať se podíváte na historické hrady a pevnosti nebo na orientální kultury, vše se shoduje se skutečností (ověřeno pomocí en-

cyklopedií a učebnice dějepisu). Když si tohle všechno skombinujete a přidáte k tomu ještě zvukový doprovod, který je proveden též vynikajícím způsobem - řinčení zbraní během bitev, zvuky pily a seker v lesích, zpěv ptáčků, foukání větru a šplouchání moře - neuvěříte, že by někdo mohl něco talkového opravdu vytvořit!

**Hratelnost, strategie**

Doufám, že jsem vás dostatečně navnadil, nyní totiž přijde to nejlepší. Age of Empires 2 totiž slučuje to nejlepší ze všech real-time strategií a spojuje to v jeden celek. Začínáte standardně s Town centre a několika peasanty a máte vybudovat civilizaci, jíž není konkurence. K tomu ale potřebujete ve většině strategií, Age of Empires 2 nevyjímaje, suroviny. Zde se těží dřevo, kamení a zlato. Stromů je vždy dost a zlato a kamení se nachází místy na povrchu. Další "surovinou", o kterou se musíte starat, je jídlo. Jídlo se dá získat několika (hodně) způsoby, jako v realitě tj. ne jak by si většina z vás myslela koupit v supermarketu (v roce 1000 n.l. byste těžko hledali Delvitu, nebo Makro), ale vypěstovat na farmách a ručně sebrat (manuální práce - fuj), nebo sbírat plodiny z keřů, popřípadě lovit divoká zvířata (na to pozor, už se mi stalo, že mi stádo divočáků ušlapalo "písantku") nebo rybolovem. Pokud se vám nějaké suroviny nedostává, můžete ji "vyčenžovat" na městském Marketu (Vida, přece Delvita!) za jinou ze surovin nebo si ji dovézt z ciziny od jiného Ally či Neutral kmenu, k čemuž slouží karavany. Pokud máte dostatek surovin, můžete začít s rozvojem civilizace. Z počátku máte možnost postavit pouze základní budovy a jednotky, ale později se dostanete k novějším budovám a lepším jednotkám. Tento postup je opět skvělým nápadem Microsoftu. Další budovy nedostanete po postavení těch základních, ale po jejich vymyšlení. To je provedeno podobně jako v civilizaci, ale formou upgradů. Například abyste dostali lučištníky potřebujete "Second age", na jehož vývoj potřebujete 500 jídla a postavené budovy "Mill" a "Docks". Po splnění těchto podmínek kliknete na ikonu "Second age" v Town centr a časem postoupíte do druhého věku. Tyto upgrady si můžete libovolně zvolit, ale ne všechny, což je další velké plus. Autoři si totiž převzali "Starcraftovskou" teorii multiras (každá rasa má jiné jednotky, ne pouze vzhledem, ale i typem) a vyšší stupně jednotek má každá rasa jiné, což je docela logické protože Číňani by těžko válčili s bojovými velbloudy a podobně. To dochází až tak daleko, že po postavení Castle může mít každá rasa své vlastní "Unique unit". Po té, co postavíte několik budov (to, že budovu může stavět libovolný počet peasantů a stavba je tak rychlejší, je samozřejmostí) a jednotek na obranu města, je vhodné si ho opevnit. Opevnění je dalším plusem. Hradby nemusíte stavět po jedné, ale přetažením myši postavíte pruh hradeb. Skvělá věc jsou Gates (ne Bill Gates) (né? - pozn. pž), nebo-li brány, nemusíte tak bránit jediný východ z Vašeho města, ale jednoduše zavřete, nebo otevřete bránu.

**Ovládání**

Age of Empires 2 je jedinečná i díky ovládání, nejenže si můžete volit strategické skupiny a lokace pod zkratky (skupina se rozrostla na dvacet jednotek), ale přibyly zde volby jako follow, agresivní a defenzivní chování jednotek. Zcela novým prvkem je "Signal allies", při které jednotka zatroubí a na mapě všech spřátelených civilizací se objeví blikající bod, kam mají poslat svojí armádu (což počítač většinou udělá). Jinak se ovládání neliší od standardu – LTM = vyber jednotku; PTM = útok, přesun, těž.

**Slůvko závěrem**

Age of Empires 2 nastoluje novou laťku v real-time strategiích a odsouvá z trůnu Starcraft a jemu podobné. Pokud jste někdy hráli jakoukoli real-time strategii a bavila Vás, potom nemůže Age of Empires 2 chybět ve vaší sbírce.

EX[ -ZMK-

**HRATELNOST** ---------- **97 %**

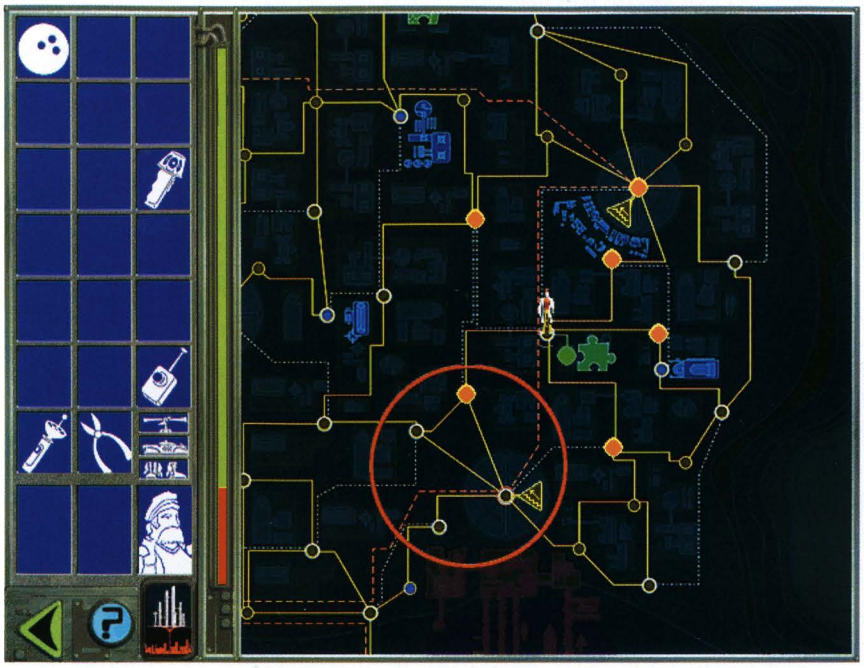
- **Pro:** Úplně všechno. **Proti:** Není.
- **Firma:** Microsoft. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII 300, 32 MB RAM, 4 MB VGA, 32x CD-ROM. **Minimum:** PII 266, 32 MB RAM, 2 MB VGA, 8x CD-ROM. **Harddisk:** 310 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** Sériový kabel: 2; IPX, Internet: 8. **Jazyk:** anglický.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY** ---------

1. **Age of Empires 2.** 97 %. Skvělá strategie, vzniklá skloubením několika her.
2. **Starcraft.** 95 %. Dobrá vesmírná strategie, několik odlišných ras.
3. **Dark Reign.** 89 %. První strategie ve které se objevuje třírozměrný terén a jeho strategické využití.
4. **Seven Kingdoms.** 87 %. Skvělá ekonomicko-válečnická strategie.
5. **Civilization.** 86 %. Sice tahová, ale špička ve svém oboru.
6. **Warcraft 2.** 84 %. Stařičká klasika, společné téma s AOE2.

# Doctor Brain Thinking Games: Puzzle Madness

## Souboj dobré a špatné stránky téže osobnosti



**Pohled na město:** Inventář na levé straně vám nemusím popisovat, hrací plán také ne, ale ten ukazatel mezi nimi vám dává najevo červenou barvou, kolik toho už Comm zničil. Já jsem na tom zatím docela dobře.

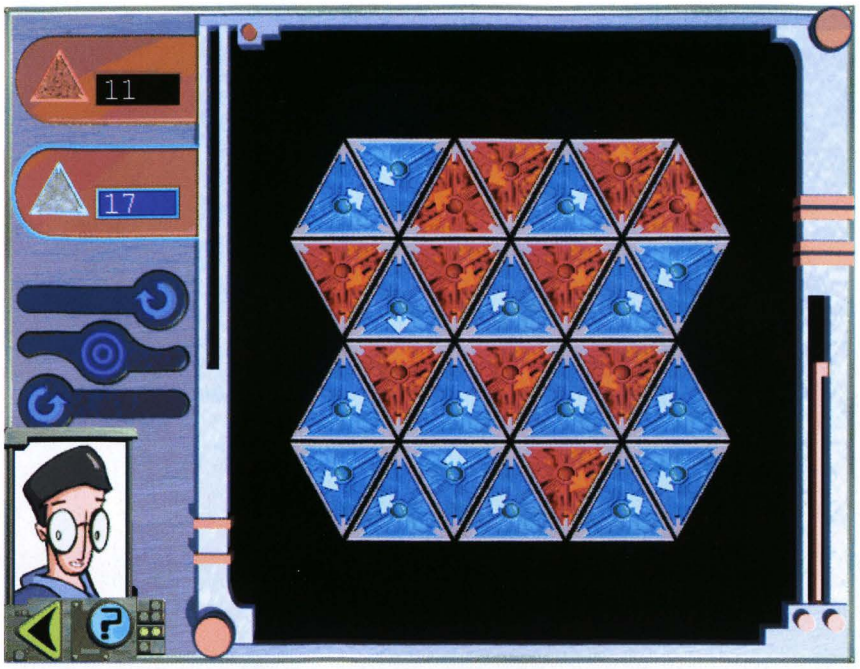
Žil, byl jeden mozek v láku. Neměl co dělat, a tak se pustil do pokusu s klonováním. Vytvořil dva jedince; Pro, který zastupoval klon dobra a Comm, který byl přesným opakem. Jednoho dne, když Pro už byl dávno volný, osvobodil se Comm ze své životní buňky a uprchl. Zanedlouho potom se ve všech sdělovacích prostředcích objevila velmi zajímavá zpráva: Comm chce zničit město "dobra". A tady začíná strastiplná Proova cesta, ve které musí vyřešit spoustu logických puzzlů a zbavit svět svého zlého druha.

Říci o takovém příběhu, že je naivní, by jeho podstatu asi plně nevystihovalo. Je určitě speciálně určen pro děti z USA, kteří něco takového považují za pohádku a trocha „cenzurovaného" násilí jim nevadí, jinak si to vysvětlit nedokážu. Každopádně, když už Knowledge Adventure chtěli udělat hru plnou militarismu, mohli tento úkol pojmout trochu jinak. Hořící trosky ulic a náměstí by mohly být doplněny podobnými scenériemi, namísto aby se vám při bojích na monitoru ukazovaly kreslené postavičky, na kterých se při zásahu střelnými zbraněmi ani neobjeví krev (nepočítám-li, že po husté salvě z několika kulometů zůstanou naživu). Když ale takový děj překousnete, zjistíte, že Dr. Brain není vůbec špatná hra.

Jakmile se dostanete na hrací pole, které je mimochodem velice podobné některým nejmenovaným stolním hrám, objeví se (stejně jako v předcházejících menu) Dr. Brain, aby vám vysvětlil pointu hry. Po obou městech se můžete pohybovat pouze po barevně odlišených linkách. Ze začátku jen po žlutých, na cestování dalšími musíte mít extra prostředky, které společně s předměty k eliminaci a obraně proti Comm a vašimi společníky naleznete v některých městských budovách, které jsou od ostatních výrazně odlišeny svou zelenou barvou a tvarem připomínajícím papírové puzzle. Jakmile se bojovým náčiním napakujete tak, že si budete jisti vaší schopností eliminovat nepřítele, můžete vyrazit na lov. Comm, pakliže jeho postavu přímo nevidíte, je na mapě znázorněn červeným kruhovým polem v úseku, který obsahuje políčko s jeho osobou. Jestli nevidíte ani postavičku, ani kolečko, jděte do druhého města. Hoňte Comm, a jakmile se octnete na stejném políčku, jako je on, začne boj. Můžete ho prohrát, můžete vyhrát, ale nepřítel uteče, a můžete špatný klon zabít.

To všechno vypadá celkem jednoduše a nezajímavě, ale je v tom jeden háček. Abyste získali jakýkoliv předmět nebo jakéhokoliv spolubojovníka, musíte předtím vyřešit logický úkol v domě, kde se nachází, a to je hlavní náplň téhle hry. Puzzlů je tu mnoho druhů a jejich zdolání závisí na obtížnosti, kterou jste si zvolili před vstupem do hry. Bohužel, i když hrajete na obtížnost největší, nevydrží vám hra moc dlouho. Byť jsou některé hádanky už opravdu těžké, jiné pro své jednoduché jádro budete mít i tak brzy hotové. To snižuje dobu dohrání a trvanlivosti hry, nehledě na to, že když budete k Dr. Brain přistupovat takovým způsobem, že vám půjde jen o to zničit co nejdříve Comm, moc si neužijete. A to by byla škoda, protože puzzly, i když některé mají tu vlastnost, o které jsem už psal, jsou velice zá-

**Cyborusk Battles:** Šneci jsou obratní a vytrvalí, ale křehcí. Jednou, když jsem byl malý, pořádali jsme na břehu rybníka závody vodních šneků. Bohužel se nám také stalo, že jsme šneky zapoměli vrátit do vody a oni pak na rozehřátých kamenech doslova uschli. Dodnes je mi jich líto.

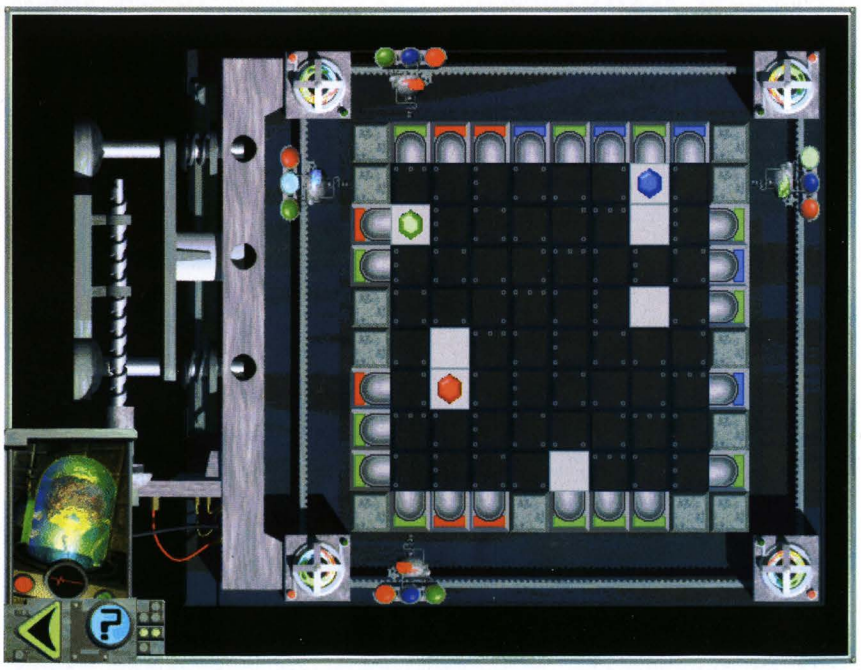



**Network Nuisance:** Tenhle puzzl se mi ještě nikdy nepodařilo vyřešit.

bavné i zábavně prezentované.

V Blimb Aeronaut budete ovládat vzducholoď, která přes různé nástrahy (z čehož tou hlavní je její ovládání) musí přistát na jedné nebo několika budovách. Crystal Lock je už na logiku trochu víc, musíte v něm pomocí různobarevných laserových paprsků zasadit do svých míst několik krystalů, které nemusejí být všechny na obrazovce vidět. Co se týče Factory Fraces, budete muset spojovat trubkami dvě zařízení. Musíte zvolit, jaké trubky zrovna teď použít a ještě vás budou otravovat roboti kazisvěti. O něco zajímavější jsou Power Towers, kde budete určovat odpor (nebo přitažlivost) jednoho nebo několika bodů na obrazovce, aby výsledné silové pole nasměrovalo vzduchem letící střelu na jiné body. Špatně se to popisuje. Network Nuisance je asi nejzábavnější ze všech a to vám musí stačit. Stratégové zase ocení Cyborusk Battles, kde si vyberete typ vašeho šnečího tanku, vyzbrojíte ho a dáte mu několik povelů, kterak se má na bitevním poli chovat, což všechno děláte kvůli sebrání soupeřovi vlajky dřív, než on sebere tu vaši. Tanků je často i víc, jak na vaší, tak na protivníkově straně. A poslední druh puzzlu je Hazard Containment, který je určitě ze všech nejtěžší a který se zjednodušeně točí okolo míchání barev.

Zapomněl jsem v recenzi ještě na jednu věc, a tou jsou boje. Ty probíhají pomocí více či méně vtipných kreslených animací, ve kterých buď Pro nebo Comm útočí svými předměty a naopak se též svými předměty brání. Abyste Comma porazili, nesmí se mu povést ani jeden útok (= všechno vykryjete). Některé předměty a postavy máte jen vy a některé jen protivník.



**Crystal Lock:** Příklad takové malinko těžší hádanky.

**Gasmaska:** Tady má někdo větry...

### NĚKOLIK RAD PRO LEPSI ZIVOT

- nemáte-li zvukovou kartu, nebo pro tu svou nemáte nainstalovány drivery, nepokoušejte se Puzzle Madness hrát; animace sice poběží rychleji, ale hra bude extrémně sekavá
- s Commem budete muset bojovat několikrát, on totiž stejně jako vy ztrácí po střetu nějaké předměty, ale stejně jako vy jich může znovu nabýt, takže jakmile se pořádně napakujete, neustále na něj útočte -třeba nevyhrajete, ale třeba taky jo...
- opravdu si před vstupem do hry navolte vyšší obtížnost, než tu nejnižší, jinak přijdete o hodně
- puzzly si můžete nacvičit před opravdovou hrou tím, že v menu zadáte místo Start new game položku Play puzzles only
- hra funguje v rozlišení 640 x 480 v 256 barvách, a když máte třeba jako já nastaveno barev víc (což je dneska úplně běžné), drasticky to odnese (podobně jako u té zvukové karty, ale tady mnohem, mnohem víc) rychlost přehrávání animací

Logické hry už nejsou na výsluní tolik, jako tomu v minulosti bývalo. Musíte se tedy spokojit s užším výběrem titulů, přičemž potěší, že se právě Dr. Brain docela povedl. A co víc, je to hra vhodná i pro americké a povahově totožné děti (a i pro některé klidně i neamerické dospělé jedince) (co má pořád s těmi Američany? - pozn. pž). No, není to nádhera?!

EX[ MAESTRO VIRGILIUS

### HRATELNOST 76 %

- **Pro:** Multiplatformnost, animace, jednoduché ovládání, hlášky vašich spojenců. **Proti:** Přílišná infantilnost, krátká trvanlivost.
- **Firma:** Knowledge Adventure / Havas Interactive. **Systém:** Windows 95/98, MacOS. **Minimum:** Pentium, 16 MB RAM, 2x CD-ROM; nebo Power PC se systémem 7.5 a vyšším, 8 MB paměti pro program, 13' monitor s 256 barvami. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** není. **Jazyk:** anglický.

### NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Crime Fighter.** 90 %. Sice je to už starší shareware s EGA grafikou, ale přece jenom ten nejlepší, demo CD61
2. **Doctor Brain Thinking Games: Puzzle Madness.** 76 %. Vůbec ne špatná sbírka logických her zasazených do společného příběhu (nejen) pro americké děti.

# BreakNeck N.I.C.E. 2

## Pět, čtyři, tři, dva, jedna. START!

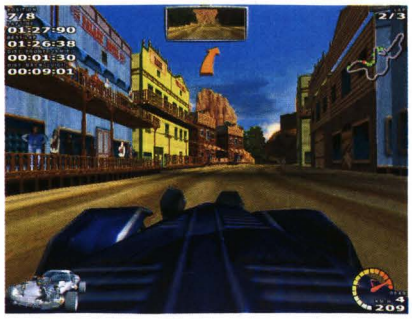
Vydavatelé her se nás asi snaží přesvědčit, že závodních her není nikdy dost. Po skvělých Need for Speed 4: High Stakes a pohodovce Re-Volt je tu další dílko: BreakNeck N.I.C.E 2.

Jde v podstatě o mix výše zmiňovaných (ne, nejsou to reálná auta na dálkové ovládání). Závodíte v normálních autech, která můžete potkat na silnici (ale musíte mít hodně veliké štěstí), plus po sobě střílíte z různých více méně účinných zbraní. I když, jak tak o tom přemýšlím, to slovo normální tu není vlastně na místě. 3D modely aut vypadají opravdu jako auta velkých značek, ale to jméno vám k nim nějak nesedne. Bohužel se lidem v Sineticu nepodařilo sehnat licenci na reálná jména aut. Vadí? Jestli ano, tak máte smůlu, nic s tím nenaděláte. Uspokojit by vás mohl fakt, že závodní okruhy jsou v zemích na zeměkouli opravdu existujících a nejezdíte závody třeba na měsíci.

S dovolením se vrátím na začátek hraní. Při spuštění hry se vám zobrazí wokno, ve kterém si můžete vybrat mód hry nebo setup. Právě v setupu mě zaujala jedna věcička. Po nastavení takových drobností, jako je grafická karta a rozlišení, si vše můžete ozkoušet pomocí benchmarku. Zjistíte tedy, jak vám hra bude při daném nastavení šlapat. Taková prkotinka, ale potěší.

Máte-li vše nastaveno a odzkoušeno, hurá do hry. No jo, ale co mám dělat dál? Hrát mód Arcade nebo Standard?

Asi takto: Mód Arcade je jednoduché závodění bez jakékoliv hlavy a paty. Prostě si vyberete trať, auto a je to. Tohle už uměl Test Drive 1. Mód Standard je už o něčem jiném. Silně totiž připomíná kariéru z NFS4. Zde je to ovšem dokonale dotaženo. Nejdříve si vytvoříte jezdce. Jméno, příjmení, přezdívka, země původu a podobizna. Následuje upsání se jedné z automobilek (nebo spíše sponzorů). Máte pár korunek, žádné auto, žádné zkušenosti. Koupíte si nějaké autíčko, na které máte. Přihlásíte se na nějaké závody. Už jste v tom. Další vychytanou věcičkou je, že si auto může vyzkoušet, než ho koupíte. Pravda, něco to stojí, ale ani kuře zadarmo nehrabe. Za každý závod si něco vyděláte. Jak za umístění v závodě, tak od sponzorů. Opravy auta vás sice budou stát nějaký nemalý obnos, ale jistě zbude i na lepší vůz. K opravám nebo lépe k rozbíjení auta. Dochází k němu samozřejmě při nárazech do stromů (to jde vypnout), skal, obrub tratí, atd. Auto se vám sice rozbíjí daleko rychleji než v NFS4, ale vizuální efekt je menší a změny v jízdních vlastnostech auta ta-



ké nejsou nikterak děsivé. Nemusíte se bát, že by jste si za chvíli neměli jaké auto koupit. Je jich tu 47, můžete jich vlastnit více a do závodů je střídat. No a kdyby se vám snad nějaké auto nezdálo, máte možnost si ho v editoru přetvořit dle libosti. A kdyby se vám snad zdálo, že vám váš sponzor dává málo peněz, stáčí mu vypovědět smlouvu a jít jinam. Jak ze života.

Tratí je ve hře 10. No a aby toho nebylo málo, má každá ještě tři modifikace. Dostáváme se tedy k úctyhodnému číslu 30. Při hraní na mód Standard se vám tratě pěkně míchají podle toho, jaký závod jedete. Tratě sice nejsou, co se délky týče, srovnatelné s NFS4, ale jejich design neurazí. Na každé trati však na rozdíl od NFS4 může nastat několik druhů počasí. Pravda, v egyptských pouštích sice nesněží, ale to je docela logické.

Chování aut na silnici přesně vystihuje typ hry. Je někde mezi reálností na straně jedné a akčností na straně druhé. Auta spíše po silnici kloužou než jezdí. Dostat s autem hodiny nebo ho převrátit na střechu dá také někdy pořádně zabrat (v NFS4 jste v těchto stavech skoro pořád).

Umělá inteligence počítače je zvláštní. Počítačový protivníci vám nedají ani metr silnice zadarmo. Schopnosti počítačových řidičů jsou rozložené, takže se ani začátečník necítí odstrčeně. Na straně druhé však stojí fakt, že jezdci mají dosti veliké problémy v zatáčkách, zato na rovince dosahují neuvěřitelných rychlostí. Nejspíše nějaká kompenzace.

Co se grafické stránky týče, nic nového pod sluncem. Engine, který potěší majitele slabších strojů a nevlastníky grafických akcelerátorů. V krajině najdeme spousty 2D objektů, které hru urychlí, ale zase to nevypadá nikterak světově. Porovnám-li grafické stránky této hry a NFS4 a klidně i Re-Voltu, je jasný rozdíl. Nelze říct, že by hra měla okolí tratě nějaké fádní. To rozhodně ne. Ale prostě to nějak není ono. Možná je to tím, že i přesto, že jsem hru hrál v 32bitové hloubce barev, nebyla nijak moc barevná. Ten rozdíl je znatelný. Podíváte-li se na obrázky z NFS4, Re-Voltu a BreakNecku, musíte uznat, že tady trochu zaostává. Co však ztrácí na barvitosti, to získává na rozmanitosti. Jedete-li třeba v Egyptě, je stále na co koukat. Skoro se ani nevěnujete řízení. Grafické zpracování potěší hlavně majitele slabších počítačů, protože si můžou vychutnat hru v rozlišení, při kterém by museli v jiných hrách jít o pár výkonnostních řad výše.

Hudba ve hře je ve formě audio tracků přímo na CD. Příjemné melodie na poslech. Je to taková směs skoro všech hudebních stylů. Zvuky se mi bohužel nějak zešíleli. Namísto zvuku motoru mi v bednička ch jen praskalo a pískalo a musel jsem je vypnout. Doufám, že je to jen problém mé (s)hitové zvukovky. Protože jinak vážně nevím.

Teď trocha té kritiky. Hra má jednu věc, která může (a asi se tak stane) spoustu lidí odradit. Menu ve hře bohužel navrhoval nějaký zajatec ústavu v Bohnicích, protože jinak si to, co vytvořil, nedovedu vysvětlit. ŠÍLENOST. Za to, co tu někdo vytvořil, by si zasloužil alespoň rok ve středověké mučírně. Menu vám odevšad vylézají a pokaždé po různé době. Někdy někde musíte počkat i vteřinu, dvě, než se něco stane. On i design jednotlivých obrazovek je dokonalý. Nikdy vlastně nevíte, co máte zmáčknout. Představa, že se v menu ani po několika hodinách hraní nejde vyznat a některé věci se chovají pokaždé jinak, je šílená a radši zvolíte oběšení na kabelu od myši nebo amputaci hlavy klávesnicí. Věřte mi, je to snazší.

No a je tu závěrečná sumírace. BreakNeck N.I.C.E 2 je velice solidní závodní pohodovka pro volné chvíle. Jistě si jí oblíbí hlavně majitelé slabších strojů. Grafika sice nijak neoslňuje, ale rozhodně je nadprůměrná. Lehčí ovládání aut a akční vložku Always v podobě střílení po protivnících jistě nic nezkazí. Zábavu však kazí to, že cokoliv chcete, musíte docela často dlouho hledat. Škoda. Jinak máte tu čest s pohodovým akčním závoděním.

EX[ MIKE

## ZBRANĚ A JINÉ SKOPIČINKY

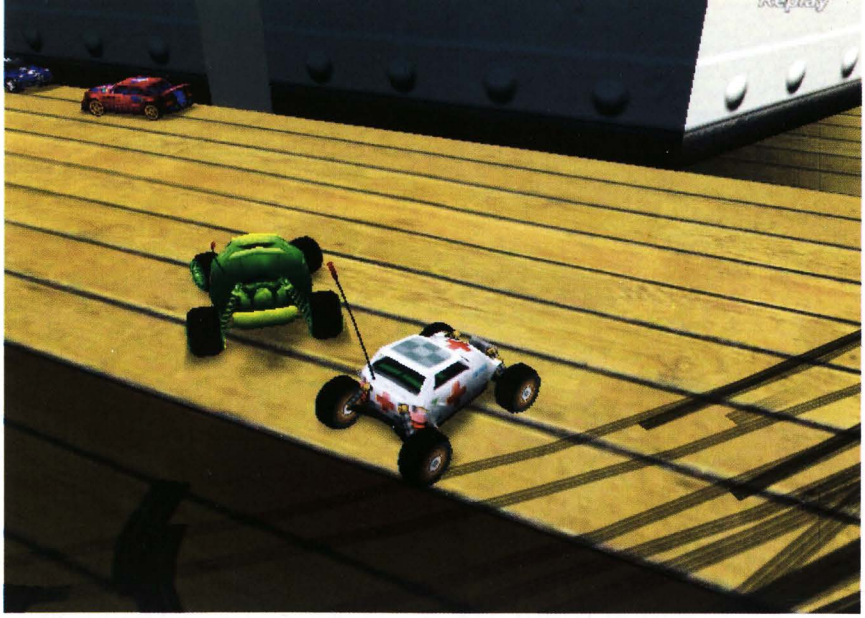
**Rotační kulomet.** Velice účinná hračka. S touto zbraní vám protivníci problémy dělat nebudou.
**Vyvrhávač oleje.** Černá kaluž na černé silnici a počítač má o zábavu postaráno. Jen pozor na to, ať neskončíte ve vlastní pasti.
**Sypač hřebíků.** Hřebíky mají obzvláště rády pneumatiky.
**Hřebíkomet.** Že by inspirace v Quakovy. Ať už je to, jak chce, tahle hračka dokáže počítači pěkně zavařit.
**Vytuhovač.** Tahle věcička se používá na startu a umožní vám ujet před protivníky, kteří se divý, že jim to nechce jet.
**Pokladač min.** Miny jsou hrozný prevít (ne, že by vám zničil pračku). Najetí na minu znamená let do vesmíru a návrat na poslední post.
**Naváděné rakety.** Pohyblivé, naváděné miny. Je třeba něco dodávat. Snad jen, že to jste chvíli na prvním místě nic neznamená.
**Rakety E.M.P..** Tyhle rakety sice nejsou naváděné, ale srandy si s nimi užije "prevela". Vystřelíte. Trefíte a se smíchem pozorujete, jak se zasažené řítí vstříc zkáze. Tyhle rakety učiní auto na pár sekund neovladatelným.
**(Z)Vraceč raket.** Když po vás někdo vystřelí raketu, aktivuje se vraceč a raketu pošle odesilateli zpět.
**Mortar.** Nejničivější věc ve hře. Může se vám podařit jednou ranou mortarem vyřadit protivníka ze závodu.
**Zmenšovač.** Zmenšovač zmenší (nečekané) protivníkovo auto na polovinu. tím sníží i jeho rychlost.
**Trampolína vracivá.** Předháníte-li se ze soupeřem a sešlete trampolínu. Protivník do ní najede a ta ho odhodí zpět.
**Znečišťovač motoru.** Tak tahle věc zanese motor protivníka nějakou špínou, a ten pak pracuje jen na 50%.
**Ničitel brzd.** Podobná věc, jak znečišťovač motoru. Omezí výkon brzd na 70%.
**Posilovač řízení.** Posilovač řízení způsobí, že protivník bude na chvíli zatáček na druhou stranu než chce.
**Opravovač gum.** To snad není třeba vysvětlovat.
**Kolejník.** Prostě vám na cestě vytvoří koleje, ve kterých se jede pohodlně i v zatáčkách.
**Přitahovač.** Máte-li poškozené auto, použijte tuto věc a hned je to lepší. Pozor nefunguje na oleji.
**Nitro.** Stejně jako stejnojmenná skladba od Offspring vám dodá nečekanou rychlost. Let's go!

## HRATELNOST 81 %

- **Pro:** Akčnost, zábava, hratelnost, dokonalý Single player, autobus. **Proti:** Menu a design vůbec.
- **Firma:** Sinetic / THQ. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Minimum:** P90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 108 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

## NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Need for Speed 4: High Stakes.** 89 %. To nejlepší, co si v téhle branži můžete zahrát. Ex72.
2. **Toca 2 Touring Cars.** 87 %. Pohodové závody. Ex70.
3. **BreakNeck N.I.C.E 2.** 81 %. Bezva jízda. Ex72.
4. **Need for Speed: Hot Pursuit.** 81 %. Kvalita je nejlepší recept.
5. **Re-Volt.** 73 %. Kůl zábava na dálkové ovládání.



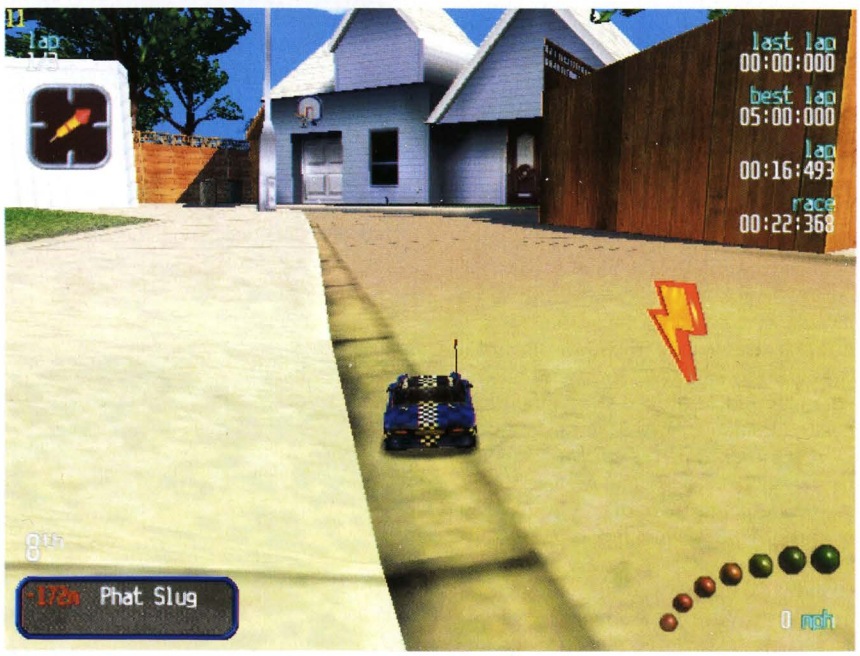
# Re-Volt

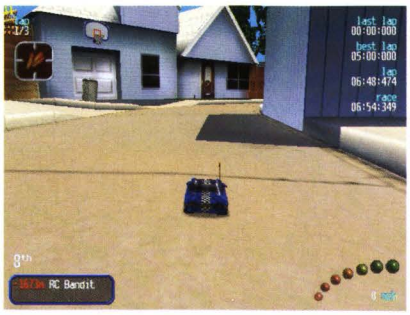
## 10:30 koupit baterky, 10:45 vyhrát závod

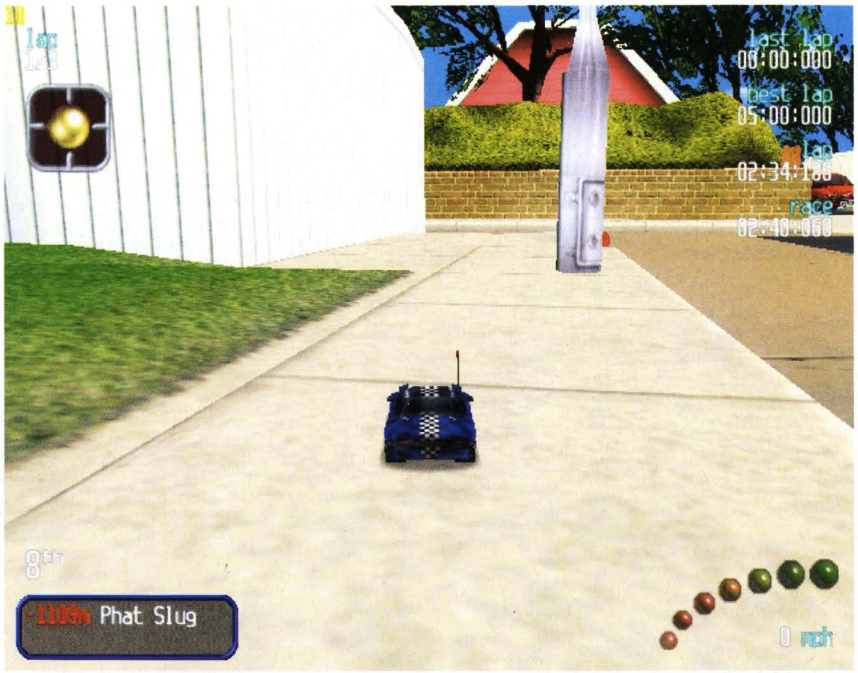
Dovolím si pochybovat, že je mezi čtenáři nějaký člověk mužského pohlaví, který nikdy nechtěl autíčko na dálkové ovládání. Rád vzpomínám na chvíle, když jsem já a mí kamarádi netoužili po ničem jiném, než po autíčku na dálkové ovládání. Mít a zemřít. Dnešní mládež zmatených představ o skvělém dětství, když je tvůj nejlepší kamarád počítač, tohle asi nikdy nepochopí. Chce-li však někdo z nich chápat nebo někdo starší se slzou v oku zavzpomínat, stačí pustit (nechat běžet) počítač a do mechaniky vložit CD hry Re-Volt.

V dnešní době simulátorů lovení jelenů a rybaření může překvapit snad už jen simulátor jízdy na slonovi nebo vaření večeře. Snad naštěstí Re-Volt není ani jednou možností. Ale to už sem se dostal někam, kam jsem nechtěl.

Asi někoho překvapí, že hra nepotřebuje žádnou instalaci a běží tedy rovnou z CD. Úvodní menu hry mě trochu zklamalo. Trocha textu na statickém 3D pozadí, nic moc. Jakmile jsem se propracoval až k volbě autíček, přestával jsem být ke hře skeptický. Přece jen jsem o hře nic neslyšel a navíc jsem hru dostal se slovy:" No, mě se to moc nelíbilo, ale třeba to bude dobrý.". Statické 3D vystřídalo pohybující se 3D (tedy spíše šlo o to, že krabice s autíčkem, které jsem nechtěl, odplula kamsi a krabice 2 odkudsi vyplula). Vybral jsem si autíčko, které se mi líbilo a vyrazil ho otestovat při módu Practice do ulic. Do první zatáčky to docela šlo. V zatáčce jsem škrtnul o zeď a autíčko dostalo takové hodiny, že jsem jenom koukal, co se to na monitoru děje. Nakonec jsem okruh dojel za skvělých 9:45:36. Stejně to, ale nebylo ono. Vycvičen tréninkovým kolem jsem si dal volbu Sigle Race a vyrazil. Docela jsem se držel, ale co to, po silnici se válí spousta blesků. Pokud nějaký seberete, dostanete nějakou zákeřnost, třeba raketu, blesk zbrzďovač, olej nebo baterku. Moje snaha závodit a ostatních si nevšímat mi vydržela do doby, než jsem se propracoval na 4. místo a na mém autíčku se objevil zaměřovač. Hvíízzd, Bummm. Autíčko vyletělo asi metr vysoko, trocha těch rotací a pád k zemi. No co, poslední je taky pěkné místo. Není přece důležité vyhrát, ale zúčastnit se. V dalším závodě jsem (poučen) začal používat zákeřnosti a vedlo se mi o něco lépe (3. místo). Bohužel jsem si to v posledním okruhu chtěl zkrátit, ale závěrečný kopeček jsem nevyjel a propadl jsem se o 5. míst dozadu. Smůla. Pak už plynuly okruhy jeden za druhým a já zjišťoval, že se u téhle věcičky docela bavím. V době, kdy jsem dojížděl pravidelně okolo 3. místa, jsem se rozhodl pro změnu tratě. Tři, dva, jedna a vyrazil jsem spolu se svým oblíbencem z minulé tratě. Opět jsem se držel do první zatáčky. Překvápko. Každý ze 13 okruhů je jiný. Autíčko se jinak chová v zatáčkách, akceleruje. Jedna prohra mě přece neodradí, a tak čas plynul a já se bavil čím dál tím víc. Už to nebudu dál protahovat. Popisovat to tímto způsobem, tak než bychom se dostali k mým úspěchům nejvyšším (vítězství v championátu) musel bych popsat ještě tak další tři stránky, a to nejde. Raději se podíváme na některé atributy hry.






Co se grafické stránky týče, nedá se Re-Voltu nic vytknout. Tedy dá, ty nepěkná menu. Ale jinak super. Při závodech máte tu čest s propracovanou 3D grafikou. Barevnost všech tratí je skvělá. Kamkoliv se podíváte, vidíte spousty barev, a to je radost pohledět. Samozřejmostí je 3D akcelerátor. Pak si užijete teprve to pravé.

Když jsme vám prozradil, že je grafika ve 3D, stálo by za to prozradit také, jak je to s pohledem. Asi už z důvodu toho, že se do autíčka na dálkové ovládání nevejdete, nebylo použito pohledu z kokpitu. Zde autoři použili tzv. third person pohled. To jen ten, kdy ovládaný objekt vidíte zezadu (třeba jako Laru). Kamera tedy sleduje cestu vašeho auta a snaží se vám najít ideální pohled na autíčko. Občas se jí, ale stává, že to prostě neunese (nebo už se nevydrží na vaše řidičské umění dívat a ukáže vám pohled někam mimo.). Tohle mě naštvalo zvláště, když jsem chtěl autíčko udržet na boční stěně tunelu, ale kamera se vydala kamsi do věčných lovišť a já viděl tmu.

Ovládání je typické pro jakoukoli "autíčkovou" hru. Kdyby vám náhodou nevyhovovaly šipky při ovládání, lze ho změnit. Jsou tu navíc klávesy na otočení autíčka zpět na kola a střelbu (použití) zákeřností.

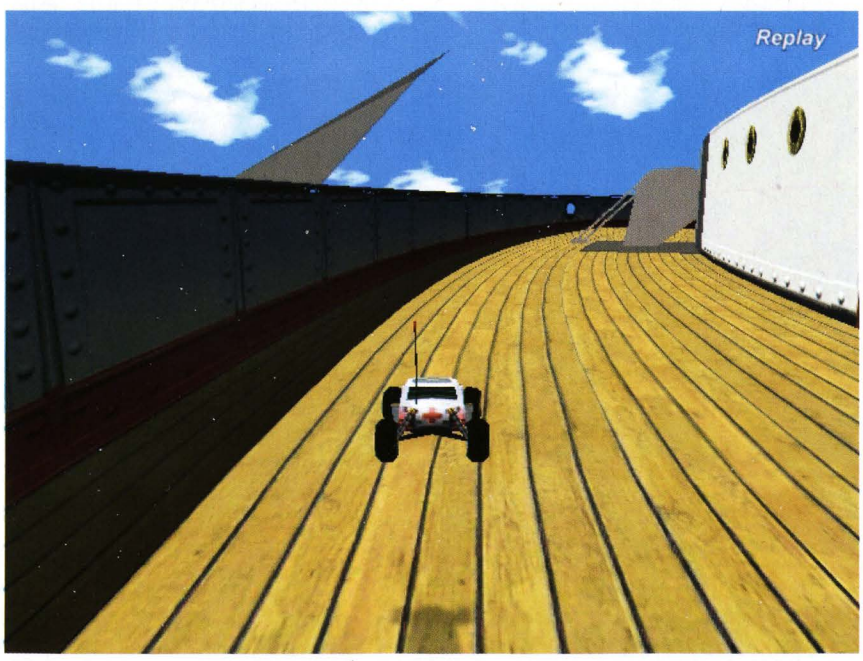
Hratelnost je naprosto uchvacující. Trénink je nuda. Jste-li zvyklí nejdříve si zajezdit trénink, tak tady se na to s prominutím vy(tohle by stejně neprošlo) (jak znám -ml- tak neprošlo - pozn. pž), zkrátka alou rovnou do závodu. Tohle je to, co vás chytne a nepustí. Spousta zákeřností, které se po čase regenerují, takže je stále spousta zábavy a můžete jezdit třebas třista kol. V závodě je ještě ke všemu všechno fér. Sestřelí-li počítač vás, můžete si být jistí, že časem sestřelí i vašeho protivníka. Žádná počítačová aliance. Hezky „Všichni na všechny".

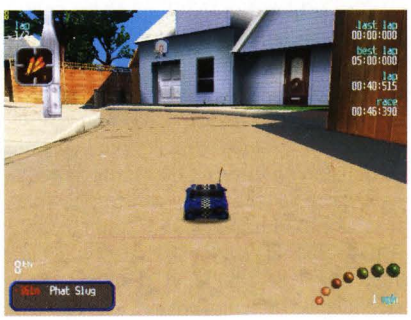
Aut je tu 27, je tedy z čeho vybírat. Nezapomeňte, každá trať = jiné jízdní vlastnosti každého vozu. Vozy lze vybírat podle několika kriterií: akcelerace, max. rychlosti, zatáčení aj. Grafické provedení autíček je profi. Vše je pěkně vymodelované, jo, holt někdo si dal práci. Nesmím zapomenout pochválit hochy v Acclaimu za skvělé chování jejich autíček. Připadalo mi to dost realistické, a tak jsem ze staré zaprášené krabice vytáhl mé staré dobré autíčko na dálkové ovládání a jal se testovat. Měl jsem sice daleko méně prostoru, než je ve hře, ale i tak jsem mohl vyzkoušet věci jako smyk, a jiné. A mé shledání? Skoro stejné, až na to, že jsem za autíčkem musel běhat.

Hudba je něco, co byste měli slyšet. V úvodních menu je taková příjemně laděná, škoda jen, že ji v závodě přes veškeré zvučení převodů a výbuchy skoro neslyšíte. V Re-Voltu to ale nevadí, hudba je tu ve formátu MP3, což má sice vedlejší efekt v podobě hardwarových nároků, ale můžete si ji pustit i při závodě. Musím uznat, že i když tuhle hudbu neposlouchám (viz. Ex70), tak skvěle ladí s hrou. O zvucích už tu pár slov padlo, ale i ty jsou perfektní. Všechny ty výbuchy, skučení převodů el. motůrku, nárazy do stěn.

No a nezbývá než se vrhnout na shrnutí: Re-Volt je bezvadnou hrou. Je to něco mezi simulací a akční gamesou. Je strašně chytlavá a skoro po všech směrech skvělá. Dojem kazí jen neposedná kamera a krvavější HW nároky. Máte-li tento typ her rádi, nemohu než doporučit. Ale pozor, abyste měli dost času.

EX[ MIKE




**HRATELNOST** ---------- **73 %**

- **Pro:** Chytlavost, super grafika. **Proti:** Neposedná kamera, HW nároky.
- **Firma:** Acclaim. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P266, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 0 / 150 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** D3D. **Jazyk:** anglický.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY** ---------

1. **Tank Racer.** 78 %. Závody tanků. Ex71.
2. **Re-Volt.** 73 %. Velice pohodové závody autíček na dálkové ovládání.

# Corsairs

## Ve stopách Malajského tygra

Vlny mořem bouří, větry dují, loď uhání v dál... A tam někde na širém moři, kousek za rovníkem, jsem, kámo, uviděl rychlou štíhlou loď. Nejsem žádná vyděšená treska, abych si nadělal do kalhot, když vidím nějakou kocábku, ale tahle byla elegantní a rychlá, a jak jsem brzy zjistil, taky proklatě nebezpečná. Ty, jako suchozemská krysa, to nemůžeš pochopit, ale každej starej námořník by mi dal za pravdu. Zvláště ve chvíli, kdy jsme mohli spatřit vlajku té lodi. To se i náš kapitán, a že to není žádnej vyklepanej papouch, ale chlap ze železa, rozklepal, protože to byla loď Malajskýho tygra, chlape, a tehdy jsem ucítil takový podivný svědění v zátylku. Když ale někdo z ohromené posádky vydechl jeho jméno, všichni jsme věděli, že jsme v háji... Sandokam, kamaráde. Byl to Sandokan. A jestli chceš vědět, jak to setkání dopadlo, objednej mi ještě rum, ať se nevysušíme jako sušenky...

Dávám sbohem všem břehům proklatejm, který v drápech má ďábel sám... Staré lodní rašple a ostatní nářadí, právě čtete recenzi hry, která je určena jen a jen vám. Žádná suchozemská krysa nemá na hraní Corsairs nárok, právě tak jako vy. Jak už totiž název napovídá, v téhle real-timeové strategii jde o námořní souboje plachetnic, a to asi takových, jaké jste mohli vidět v 15. století. Hrát můžete buď za Angličany nebo Francouze. V obou případech jste vtěleni do role korzára pracujícího ve službách toho kterého krále. A jak taková šichta v zájmu království vypadá?

Do vašich zlata-chtivých pazourů je vložena listina, opravňující vás k používání lodě (potažmo lodí) k účelům ochrany vlastních (řekněme anglických) měst a k účelům likvidace a obsazování měst protivníků (řekněme Francouzů či Španělů).To je vcelku zajímavé, že?! Není to však rozhodně všechno. Jako, že jsou ryby v moři, my můžete věřit, že s vaší lodí můžete také obchodovat, samozřejmě objevovat bílá (spíše žlutá) místa na mapě a svádět vcelku zajímavě provedené námořní souboje (a málem bych zapomněl na tu záležitost se špiony). Vše je zabaleno do kvalitní a nepříliš náročné grafiky, která je však tím pravým ke hře tohoto ražení. Ani nevím proč, ale plavení se po rozhlehlém (přesto však ohraničeném) moři, mi svou atmosférou připomnělo první zážitky s Civilization. I kdyby vaše pocity byly zcela v rozporu s mými, faktem zůstane, že Corsairs mají atmosférický potenciál starých dobrých strategických pecek, jakými byla právě Civilization, Warlords či Warcraft.

Ovládání je jednoduché a využívá se při něm myši. Samotná hra se dělí na plavbu,

která probíhá na mapě, na které se celá hra odehrává (včetně dělostřeleckých soubojů), a na boj mužů proti mužům, který se odehrává na detailním znázornění paluby, po které pobíhá vaše posádka a srovnává síly v šermířských soubojích s posádkou či osádkou počítače. Mezi oběma skupinami jsou tři můstky, jež představují jedinou cestu např. k nim na pevninu (při dobývání města). Tady můžete zkusit tak trochu taktizovat, ale buďte si jistí, že pokud má nepřítel příliš velkou přesilu, nepomůže vám ani Poseidon či stádo mořských pannen. Celkově je nutno na tyto souboje pohlížet jako na příjemné rozptýlení, a to i přesto, že pokud při nich zahyne váš kapitán alias vy, zazvoní lodní zvon, co ohlašuje skon, a pohádky je konec. Hlavní náplní je přeci jen námořní a ne bitevní strategie.

Bylo nás tam roku onoho, johoho, sedm vlků statných námořníků... Nejenom rum je důležitý pro nás námořníky, ale i další suroviny, které lze někde směnit za zlaté penízky (neboť zlaté penízky jsou potřeba, když chcete nakoupit rum). Takže se dostáváme k další náplni této hry, a tou je obchodování. Není to nic složitého. Něco někde nakoupíte, abyste to někde prodali. Zlatky se hodí při verbování posádky stejně jako při opravě lodi či nákupu střeliva. Za penízky také můžete budovat budovy v přístavu. Na obchodování či dalších operacích není třeba hledat žádnou složitost, neboť vše je provedeno maximálně zjednodušeným způsobem, aby se do hry dostal i začátečník.

Pojďme dále. Probrali jsme boj na meče, obchodování, budování, tak se tedy podívejme na celkový systém hry. Buď můžete hru započít od samotného počátku a piplat se s vlastní cestou k úspěchu, či si střihnout některou z předem definovaných misí. Ty bývají vcelku obtížné, ale nejinak je tomu i u misí, jejichž plněním budete pověřen i v základním herním módu. Hra se odehrává na předem vykrojeném úseku mapy, který tradičně postupně odkrýváte (stejně jako např. ve Warcraftu). Po splnění mise (což většinou bývá likvidace protivníků; i když tu bývají také klasické doprovodné mise) se tudíž posouváte dál a dál, přičemž máte šanci dotáhnout to vcelku vysoko (nebo skončit jako potrava pro žraloky).

Já mám kocábku náram, náram, já mám kocábku náramnou... Jistě jste zaregistrovali, vy bystřejší sumci, že se touto recenzí pohybujeme tak trochu křivolace a ne přímou nejkratší cestou od začátku do konce. Zvolil jsem tento způsob proto, abych vám přiblížil pohyb, jakým se budete se svou plachetnicí pohybovat po světových mořích v této hře (Amerika, Asie, Austrálie...). Levý horní roh obrazovky totiž obsahuje korouhvičku, která vám vždy prozradí směr větru. Ten se mění opravdu velmi často a nejlepší cestou k úspěchu během plnění misí je tento pohyb sledovat a podle něj řídit svůj koráb. S větrem v zádech se pluje samozřejmě nejlépe, ale i chytré křižování proti větru vám může zachránit záď v krizových situacích. Podle manévrování se pozná dobrý kormidelník.

Kapitáne, kapitáne, na obzoru objevil jsem loď... Co v této chvíli dělat? Možností je několik. Můžete otočit příď a dělat, že jste žádnou loď neviděli, ale vzhledem k tomu, že se většina nepřátelských lodí bude setkání s vámi vyhýbat, nemuseli byste se touto taktikou dobrat konce mise. Zdá se tedy, že nejlepším řešením je zaklínit svou dřevěnou nohu do díry v palubě a železným hákem ukázat vpřed. A pak čekat, jak honička dopadne. S lítostí vás musím varovat, že dohnat cizí kocábku není nic jednoduchého. Ale nebojte se, že byste námořních soubojů byli ušetřeni. A možná na konec přijde ke slovu přeci jenom ten útěk.

Samotné námořní boje, ať již ty loď vs loď či loď vs přístav, probíhají ve dvou fázích. Nejprve je vhodné začít protivníka ostřelovat, čímž ho patřičně načnete. Když dojdete k závěru, že jste mu dali co proto, můžete provést zahákování (v případě lodi) nebo přistání v přístavu, za účelem obsazení. Pak se hra přepne do bitevního muž vs muž módu (viz. výše) a vy můžete zkusit uplatnit strategii natrénovanou z mnoha jiných pozemních real-time strategií. Dobytá města a lodě se samozřejmě stávají vaším majetkem, potažmo majetkem vašeho krále.

Když se na hru podíváme ze strážního koše skleněným okem, přijdeme na to, že má něco do sebe. Nejenže se autorům podařilo přijít se strategií z celkem opomíjené oblasti námořních bitev 15. století, ale navíc svou práci odvedli dobře a překonali tak všechno, co do této doby v daném ranku vzniklo. Odpusťme jim některé drobné chyby, jako je např. celková rozvláčnost hry, kdy se můžete hodiny a hodiny plavit, aniž byste se svou misí nějak pokročili. Corsairs mají mouchy. Nejsou ale tak strašné, že by to snižovalo celkový příjemný dojem ze hraní. Každý pirát, bukanýr, korzár - prostě slanou vodou prožraná makrela námořnická - má nyní po čem sáhnout.

... pod tím křížem mnohý z námořníků sní svůj věčný sen. Jak ta píseň zní, mnohý z nich to ví, že se nikdy nevrátí.

EX[ **PAVEL ŽĎÁREK**

## HRATELNOST ---------- 74 %

- **Pro:** Nápad, hardwarové nároky. **Proti:** Občasná nudnost.
- **Firma:** Microids. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 16x CD-ROM. **Minimum:** P133, 32 MB RAM. **Harddisk:** 200 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický.

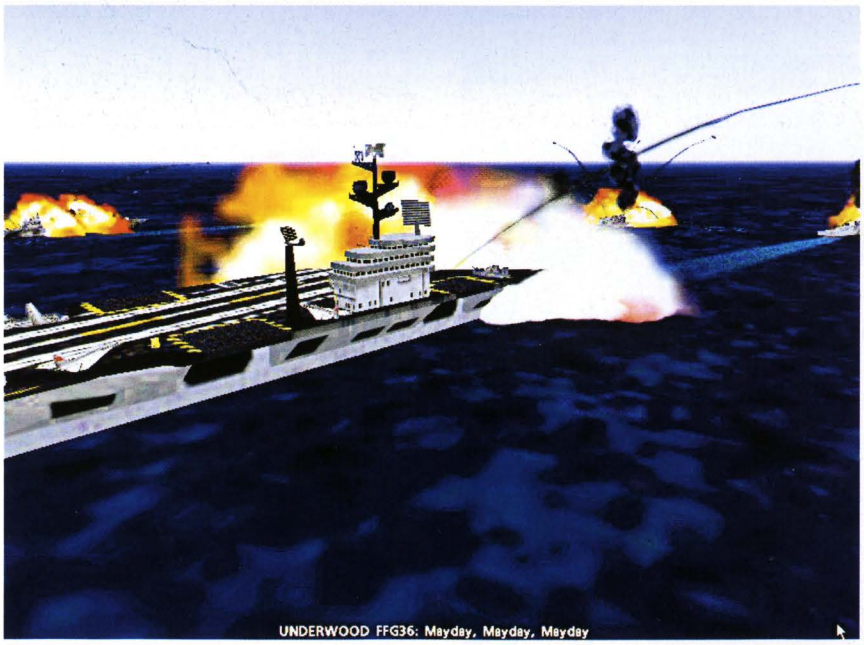
## NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Corsairs.** 74 %. Kdo není bukanýr, je korzár. Zábavná strategie pro staré námořníky.
2. **Pirates Gold!** 65 %. Vkusně vylepšené Pirates.
3. **Pirates.** 46 %. Námořní strategie plná pirátů.
4. **Buccaneer.** 46 %. Kdo není pirát, je bukanýr.

# Fleet Commander

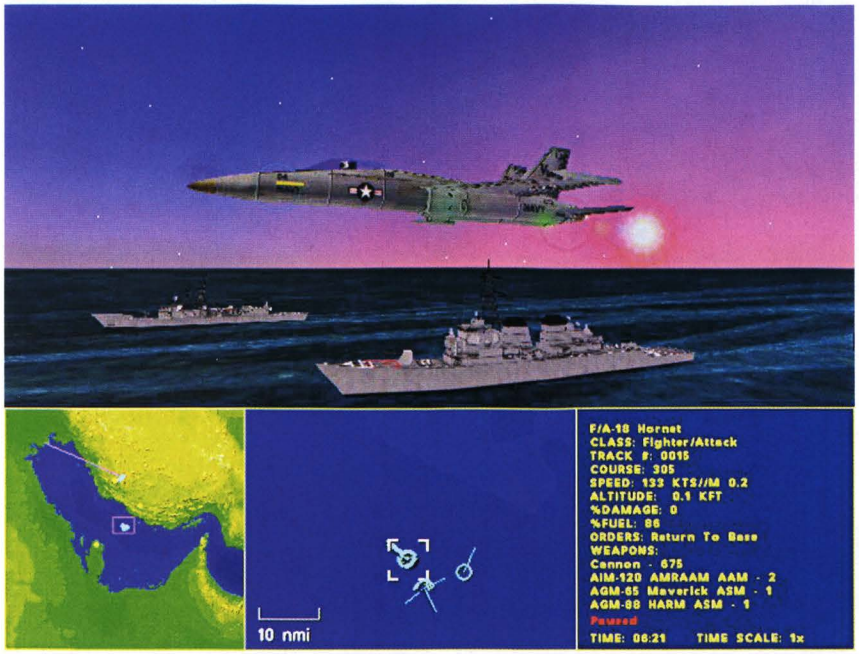
## Strategie nebo simulátor?

Ačkoliv to na první pohled není patrné, tato hra je čistokrevnou strategií. Zkusíte si v ní jaké to je, když má člověk velet námořní bitvě a že to není jednoduché, to vám můžu říct ihned. Ona totiž válka není procházka růžovým sadem a každý zkušenější jedinec ví, že přežít minutu uprostřed vřavy je důvod k né zrovna malé oslavě... Ale začněme popořádku. Kdysi dávno, v dobách, kdy si ještě lidi vystačili s „he-he“ a „hu-hu“ se bojovalo klasickým způsobem - tu kámen dopadl na nožičku, tu zase na hlavičku. Později se přešlo na vyspělejší zbraně a silnější kmeny začali prohrávat s chytřejšími. Problém byl v tom, že některé kmeny chtěly území na druhé straně řeky. Ale co s tím? Bojovat ve vodě je přinejmenším nepohodlné, a tak se začali stavět jednoduché vory, které se během několika staletí vyvinuly v bitevní lodě. Ty byly vesměs ze dřeva a boj na nich probíhal velice sympatickým způsobem - přiblížit, zahákovat, přirazit a hrrrrr na nééééé! Poté nějaký líný vtipálek vymyslel dělo. A tím veškerá sranda skončila. Námořní bitvy se staly velice nekontaktním sportem a lidé od této chvíle častokrát ani nevěděli koho zabíjejí, natož aby pocítili onen krásný pocit, který člověk prožívá ve chvíli, kdy ostří jeho nože pronikne do krku a přeruší tepnu. Nepozná, jak horká krev prýští z těl umírajících protivníků, nepocítí pach vyhřezlých vnitřností a neokoštuje chutné homoburgery, které připraví pečlivý kuchař, aby neubíral z již tak chudých lodních zásob... V dnešní době se už běžně stává, že protivníka neuvidíte ani na obzoru, ale na padesát mil ho sejmete předem připravenou raketou (v případě větších lodí se doporučují tři až ctyři, to kvůli větší jistotě). Všechno se odehrává hrozně rychle. Je třeba se rychle rozhodovat, útočit a bránit se zároveň. A teď si představte, kdy se vám při tom začne chtít na záchod....




**Vo co go?**

Hra Fleet Commander pochází od firmy Sonalyst a vydali jí pod záštitou EOA. Že vám název této firmy nic neříká (mám na mysli Sonalyst)? Bodejť by jo! Leda že byste byli naprostí váleční fanatici a nebo testovali vojenské trenažéry u US Navy. Tihle maníci jsou totiž mistři na simulace! A pokud se to vezme kolem a kolem, pokud zvládnete Fleet Commander dohrát bez větších ztrát, měli byste být schopni velet normální námořní bitvě... Jak jste tedy už jistě pochopili, FC je simulátorem námořních bitev. Je pro vás připraveno něco kolem 38 scénářů ve čtyřech kampaních, plus velice propracovaný editor misí. Ten sebou nese jednu velkou výhodu. Nejen, že si můžete vytvořit vlastní kampaň, ale díky němu se také Inet zaplní

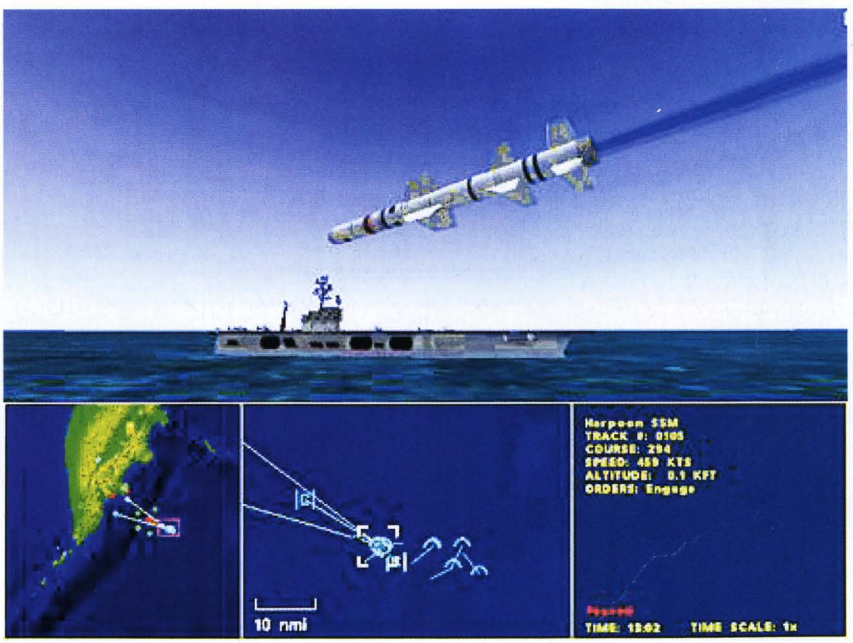


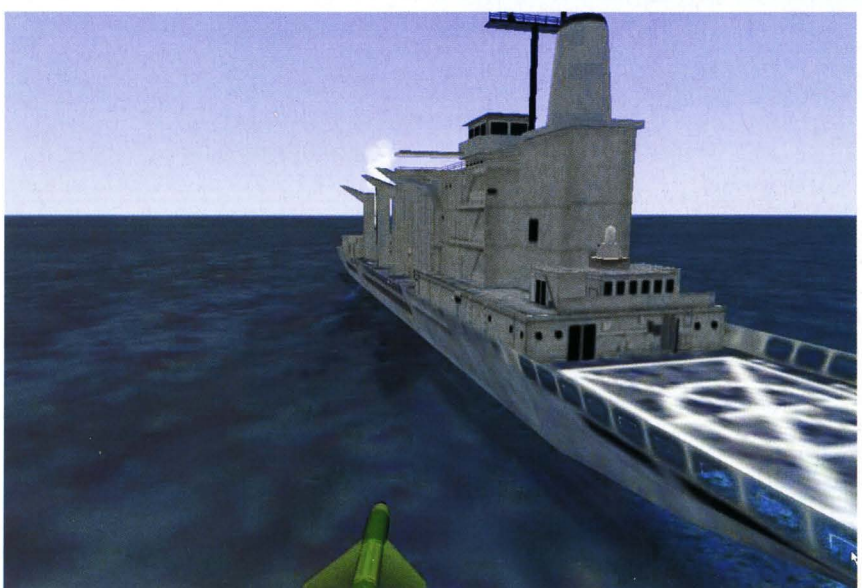

spoustou scénářů, a to i podle skutečných událostí! Například přímo na domovském serveru Sonalystu se nachází subdir, kde najdete stovky scénářů a své tam můžete uploadnout, aby si s nimi mohli potrápit kebule i ostatní... Celý simulátor je realistický až hamba. Někdy je to docela na škodu, protože například nemůžete střílet, pokud objekt na radaru není identifikován (v realitě sice střílet můžete, ale není to dovolené). Je to logické. Přece si nesejmete vlastní loď, která je velmi daleko a nebo nepošlete do věčných lovišť zbohatlickou rodinku na výletě („Mutter! Was ist das?" „Das ist eine kleine torpedo..." BUCH!) (das Buch??? - pozn. pž). Ale zase na druhou stranu, někdy by se hodilo sejmout i to, o čem ještě nevíte, co je to zač, protože uprostřed boje nemáte moc času na to, starat se o prozkoumávání vašeho dalekého okolí - natož, když vám někdo sestřelí průzkumníka. Inteligence nepřátel samotných je na vysoké úrovni. Nejen, že útočí ve velice propracovaných formacích, ale jejich obranné schopnosti jsou občas více než na zabití. Nejednou se stane, že nejenže sestřelí vaše dva tomahawky, ale také při tom zdárně uniknou vámi vypálenému torpédu. Pokud tedy přistoupíte k této hře bez jakýchkoliv zkušeností, šance na výhru je takřka mizivá. A tím se dostávám k obtížnosti. Pro zkušeného stratéga hra asi nebude představovat větší problém, ale pro průměrného člověka se stane hotovým peklem. Nikdy jsem moc nebyl fandou do strategií (vyjma série Settlers a staříčkého Sim City) a nejspíš proto mi trvalo skoro týden, než jsem se s hrou pořádně sžil (popravdě ani teď z některých akcí nejsem docela moudrý). To dokáže ty méně tuhé z nás odradit natolik, že tuto hru odhodí do kouta a ona zmizí někde v zapomnění. Ale to je velká chyba! Pokud se prokoušete přes počáteční nesnáze, zjistíte, že při jejím hraní nevnímá nejen okolí, ale také své vlastní tělesné pochody (plenky vřele doporučuji). A tak to přece má být!

**A to je vše, přátelé!**

Závěrem bych chtěl zmínit všechny klady hry, kterým s největší pravděpodobností vévodí reálnost soubojů a prostředí, ve kterém se pohybujete, tj. jestli někde narazíte na bezvýznamný ostrůvek se stromečkem někde v Tichém oceánu, tak tento bezvýznamný ostrůvek se stromečkem je tam i v reálu, atd. Grafika je také věc sama pro sebe, a pokud jste vlastníkem nějaké té akcelerační karty, zažijete hotové orgie a hru budete hrát už kvůli všem těm drobnostem, které najdete byť třeba jen na obyčejné výletní kocábce. Hudby jsem si nevšiml a mám pocit, že do takovéto hry ani nepatří (přinejmenším by vás rušila při přemýšlení), zato zvuky jsou uchu lahodící, a pokud vlastníte SB Live!, dočkáte se i patřičného 3D zvuku (samozřejmě po stažení příslušného patche). A to by bylo tak vše. Snad jen ještě dodám: „Chňapněte tuhle hru a jděte zdrtit mozkový závity!"

EX[ MISTIC JOE



**HRATELNOST** ---------- **86 %**

- **Pro:** Realističnost, propracovanost misí, grafika, originální, atd. **Proti:** Občas spadne.
- **Firma:** EOA. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, myš. **Harddisk:** 11 - 230 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** ?. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

**NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY** ---------

1. **Fleet Command.** 86 %. Kvalita!
2. **688i Hunter Killer.** 71 %. Tři roky stará vodní záležitost.
3. **Silent Service.** 66 %. Nehynoucí klasika.
4. **Navy Strike.** 54 %. Průměr.

# Co se vaří u Sierry

Sierra (dříve Sierra On-Line) je stálicí na nebi počítačové zábavy. Do srdcí hráčů se zapsala především sériemi výborných adventur (Police Quest, King Quest, Space Quest aj.), ale i v ostatních herních žánrech dokázala, že právem patří mezi nejlepší společnosti zabývajícími se vývojem a distribucí her. Podívejme se proto nyní, co Sierra chystá pro tento rok.

## Homeworld

Epický příběh Homeworldu začíná pozvolným dobýváním vesmíru. Pacifisticky založená společnost, nacházející se v centru galaxie, žije dlouhá léta v míru a pokoji, nikým neobjevena, nikým neohrožována. Ale jednou se objevili dobyvatelé, rozhodnutí ovládnout jejich svět. Miliardy zemřely a přeživší byli přemístěni na chladnou planetu bez života na okraji galaxie.

O stovky let později všechno vědění předchozích generací bylo ztraceno a zbyly jen mýty. Až do té doby, než byla objevena starobylá deska v troskách napůl zničené rakety, ležící uprostřed pouště. Tato deska znovu probudila vědění starých a dala rase nový cíl - hledat domov, jehož koordináty byly uvedeny na desce.

Před šedesáti lety započala konstrukce obrovské Mateřské lodi, která vezme milióny lidí do hlubokého vesmíru. Nyní je výroba dokončena. Cesta domů začíná právě zde...

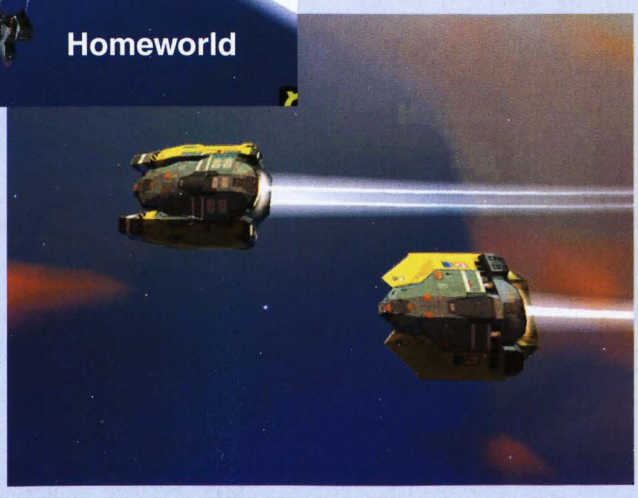
Homeworld obsahuje standardní prvky strategické hry - od těžení surovin a objevování nových technologií, až po stavění lodí. Je tu však i několik nových vylepšení. Prvním z nich je fakt, že vše se odehrává v rozlehlém 3D světě. Jediným omezením herní strategie v hlubokém vesmíru je pak prý pouze hráčova fantazie. Neexistují zde žádné hranice a "choke pointy". Můžete se prostě libovolně pohybovat z jednoho kraje mapy na druhý. Na druhou stranu, i váš nepřítel může útočit odevšad.

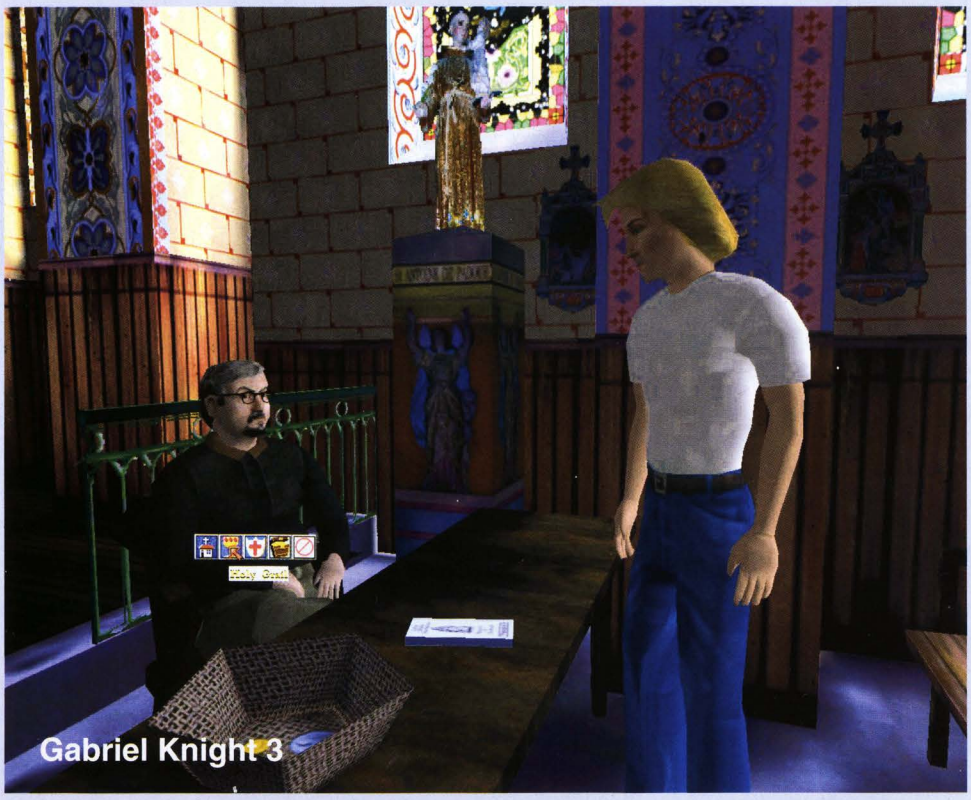
Vaším úkolem ve hře je provést svůj lid nástrahami vesmíru a dovést je až domů nebo hrát až proti osmi lidem skrze LAN nebo WON.net, neboť Sierra Studios pro hráče zajišťují volný Internet herní servis.

**Platforma:** Windows 95/98/NT 4.0. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, zvuková karta. **Doporučeno:** P250, video karta s 3D akcelerací, Modem pro hru na Internetu.

Homeworld podporuje všechny významné 3D grafické technologie, které obsahují Direct 3D a Open GL. Homeworld bude také podporovat nejnovější Pentium III technologie.

**Datum vydání:** Léto 1999





## Gabriel Knight 3

Nejlépe prodávaná adventurní série je zpátky! Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned je třetí titul z cenou ověnčené série s Gabrielem Knightem v hlavní roli, kterou stvořila scénáristka a herní designérka Jane Jensen. I toto nejnovější pokračování kontraverzní adventury je založeno na směsi mystérií, paranormálna a politiky. V každém případě se opět bude pyšnit výborným příběhem.

Gabriel Knight 3 se však od minulých dílů liší způsobem zpracování. Jedná se totiž o 3D adventuru.

Vysoko v horách Francie, v malém městečku Rennes-le-Chateau, je ukryto záludné tajemství. Mnoho generací historiků, okultistů a lovců pokladů se pokoušelo najít na tomto místě pravdu. Nyní je na tahu Gabriel Knight. Staletí stará záhada, točící se kolem Templářů, ztraceného pokladu, Svatého Grálu a pokrevního pouta Ježíše, čeká na své rozřešení - a Gabriel zjišťuje, že ne vše na tomto poklidném venkovském místě je tak v pořádku, jak to vypadá. Dříve, než Gabriel a Grace vše vyřeší, musí zachránit pohřešované dědictví a odhalit mnohá tajemství, které se nachází nejen v kopcích Francie, ale i v rodokmenu Gabriela samotného.

Během hraní budete ovládat jak Gabriela, tak Grace, jež vám budou svěřováni do rukou podle běhu děje. Hra se odehrává v časových blocích tří dnů. Gabriel Knight 3 bude obsahovat detailní 3D charaktery v real timeovém 3D virtuálním světě. Dynamické a barevné světelné efekty přidají postavám na realismu, zatímco hlasy namluvené profesionálními herci - takovými jako Tim Curry, který nadaboval Gabriela Knighta - vdechují postavám skutečný život.

Díky kamerám, které se pohybují v 3D prostředí po předem definovaných trasách, bude zajištěn maximální přehled ve hře.

**Doporučeno:** P133 s 3Dfx nebo rychlejší (lépe P166), 4x CD-ROM, 32 MB RAM, Windows 95, DirectX kompatibilní zvuková karta, podpora D3D, 16-bit video karta.

**Datum vydání:** Září 1999.

## Pharaoh

Každá skvělá trilogie potřebuje před-díl.

Impressions, tvůrci úspěšné hry Caesar III, se opět vrátili v čase zpět, aby oživili svět mysteriózního starého Egypta. Pharaoh je budovací strategie, odehrávající se v Egyptě mezi roky 2900 - 700 BC. Přerod z vesnice do velkého města, během kterého musíte sledovat stav ekonomiky a obyvatel vaší exotické země, to je přesně to, co vás v této hře čeká. Můžete hovořit se svými obyvateli. Vyplňovat jejich tužby nebo vypleňovat jejich domovy. Je jen na vás, jakým směrem se pohne váš vývoj. Zda pozvednete slávu Egypta, nebo skončíte uprostřed ruin vlastní ekonomiky. Vaším úspěchem bude zrod Pharaoha z královské krve!

Pharaoh obsahuje několik prvků, které předtím nebyly k vidění v žádné budovací strategii, mezi něž patří farmy, fungující na bázi zavlažování z Nilu, námořní válečná plavidla, gigantické monumenty (pyramidy, sfinga, chrámy Luxoru), které zůstanou stát po věky, jako připomínka moci vládnoucí dynastie. Ve hře navíc najdete 16-ti bitovou grafiku, rozlehlé mapy a příjemné ovládání.

Taktika cesty k úspěchu je různá. Můžete zničit své nepřátele v námořních soubojích nebo jednoduše vystavět výborné egyptské město. Oživte stará egyptská povolání tanečníků, výrobců papyru nebo lovců.

**Doporučeno:** P166 nebo ekvivalentní, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA 640 x 480, 1 MB PCI video karta, myš, klávesnice, 16-bit zvuková karta s DAC.

**Datum vydání:** Konec roku 1999.

## Team Fortress 2

Team Fortress 2 je hra, která by měla přinést trochu oživení do on-line multiplayeru. V této hře totiž budete zdolávat peklo bitvy jako část týmu nebo bitevní jednotky. Vše bude probíhat v prostředí, které by mělo být velice realistické, včetně průběhu bitvy. Také díky tomu, že skupina živých hráčů hrajících společně získá individuální zkušenosti a postřehy ze hry.

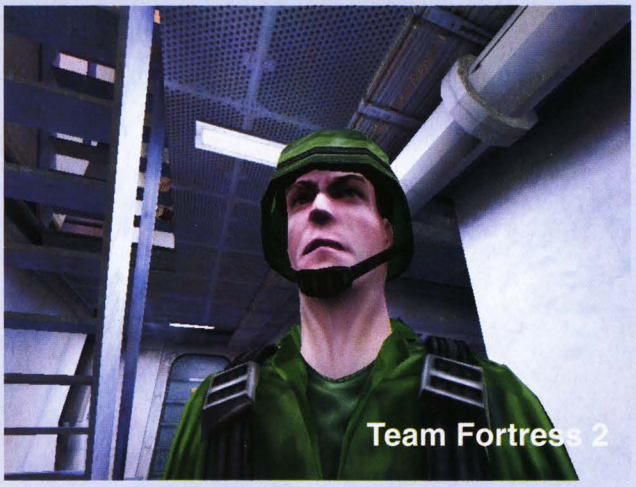
Když poprvé vstoupíte do hry, začleníte se do týmu a vyberete si jednu z devíti rolí nebo ze tříd postav, jako jsou Medik, Špión či "kulometčík Těžké Pěchoty". Ve chvíli, kdy se zařadíte do týmu a vyberete si třídu, začnete fungovat jako část týmu a společně s ostatními budete plnit množství úkolů. Úspěch týmu přinese nejen zlepšení vlastností vám, ale i celému týmu.

Způsob plnění úkolů je podobný tomu, jaký můžete najít u real-timeových strategií a výhled je v tradičním Capture-the-Flag stylu.

Team Fortress 2 je postaven na technologii poprvé použité v Half-Lifeu. Jde však dál, což by se mělo projevit např. v parametrické animaci. Tato technologie dává postavám dojem skutečné životnosti, takže není ničím výjimečným, když postavy otáčejí hlavu směrem, kterým se dívají nebo pohybují nohama podle stavu, ve kterém se nachází.

Pomocí nové technologie, zajímavých týmových scénářů a lehkého ovládání, se Team Fortress 2 chystá nastavit novou úroveň akční hry v multiplayeru.

**Datum vydání:** Konec roku 1999.




## SWAT 3

Strategický boj otevírá novou úroveň realismu ve fotorealistickém 3D prostředí, a to ve hře SWAT3. Hráči se vžívají do role velitele jedné ze dvou pětičlenných jednotek. Skrze záchranu rukojmích před teroristy, rozkazy s vysokým rizikovým faktorem, zadržování podezřelých, hráči velí svým pěti mužům, aby chránili nevinné a zlikvidovali zlé hochy.

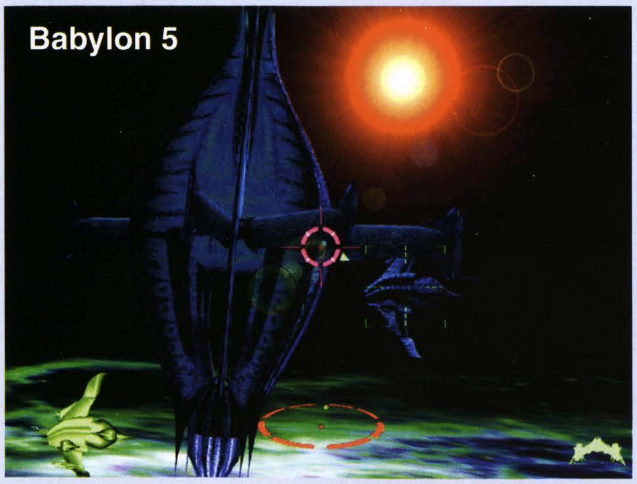
Ujmete-li se role velitele, spočinou na vašich bedrech tyto úkoly: vybavit tým taktickými plány a zbraněmi, rozmístit muže na pozice před samotným zahájením akce, rozdělit je do dvou dvoučlenných týmů - modrý a červený tým - nebo je nechat jako jeden čtyřčlenný tým; a řídit jejich kroky od počátku do konce každé mise. Kromě taktického plánování, hráč si také užije části akční, ve kterých povede své týmy skrze dynamické vstupy, identifikace cílů atd. Tato kombinace akce a taktiky, dělá ze SWATu 3 rozhodně zajímavou volbu na trhu střílečka a bojových simulací.

Ve hře se rozhlížíte z pohledu první osoby, pomocí ovládání, které je prezentováno jako elektronický displej uvnitř přilby s údaji o zdraví postavy, o výskytu nebezpečných plynů a dalším nebezpečí. Hráč může mezi svými postavami přepínat a pomocí kamer umístěných na přilbách sledovat situaci z jejich pohledu.

Srdcem SWATu jsou však speciální zbraně a taktika a schopnost obě tyto složky správně využít. Mezi taktické vychytávky patří střelba skrze zdi, secvičenost, evidence, využití slzného plynu, dýmovnic či M4, MP5, Benelli brokovnice a 1911 pistole - vše různých kalibrů - a jiné.

Dvacet misí hry je zasazeno do Los Angeles roku 2005. Naleznete zde spousty lokací, takových jako LAX a Convention Center, stejně jako velké množství méně známých. Mise jsou plné zlých hochů, jejichž rozpětí se pohybuje od fanatických fundamentalistů, extrémistů až po náboženské šílence. Vzhledem k tomu, že ve všech případech se jedná o těžké zločiny, máte povolení v případě nutnosti střílet. Ovšem, SWAT je pouze civilní zákonnou agenturou a ne vojenskou jednotkou, takže zákon je vždy na prvním místě a bezvýhradně platí i pro jednotky SWAT. Jinými slovy, střelba na neozbrojené civilisty není nejlepší strategií. Zlí hoši mají vytříbenou AI, tudíž reagují na vaše akce svými protiakcemi. Nikdy neexistuje jen jediný způsob jak misi dokončit. Herní faktor by měl být skutečně vysoký a každý hráč by měl mít šanci najít vlastní způsob řešení té které situace.

**Datum vydání:** Pozdní 1999.




## Babylon 5

Babylon 5 Space Combat Simulator obsahuje real-timeovou 3D akci, boje řízené z pohledu první osoby, které jsou kombinované s komplexním AI systémem, podstatnými strategickými komponenty a technologií interaktivní "plastické hudby". Všechny tyto elementy existují v dynamické a detailní simulaci vesmíru Babylonu 5, ve kterém se nachází velké množství ras a lodí, jež pocházejí z oblíbeného sci-fi seriálu (a filmu).

Hráč bude moci objevovat kouzlo hry jako pilot EarthForce v příběhu určeném pro single player, stejně dobře, jako jít do akce bok po boku (kooperativní) nebo proti sobě (deathmatch) v multiplayeru v lodích Aliance Země, Federace Minbari, Systému Narn, Republiky Centauri a Državy Drazi.

V případě akčního balení, v kokpitové bojové simulaci, hráč bude také moci velet rozsáhlým vojenským oddílům či silným lodím. Tento strategický prvek odlišuje hru od zbytku balení a zásadně zvyšuje hratelnost. Tohle vše, kombinováno s přítomností více jak 1000 lodí, umožní hráči osahat si vesmírný boj jako nikdy předtím.

Ve hře byste se měli setkat také s talentem mnoha televizních herců, společně s prací skupiny Netter Digital, která vyrábí speciální efekty pro Babylon 5, a stejně tak s hudebním nadáním skladatele Christophera Franke. V každém případě byl tvůrce televizního seriálu J. Michael Straczynksi přítomen při vytváření herního prostředí a příběhu.

**Minimum:** P200, 32 MB RAM, zvuková karta, karta s 3D akcelerátorem, 33.6 modem pro multiplayer, 4x CD-ROM .

**Datum vydání:** Pozdní 1999.

## Half Life: Opposing Force

Half-Life: Opposing Force je oficiální herní datadisk pro hru Half-Life, velice úspěšnou 3D akci, která nadchla milióny hráčů po celém světě. V Opposing Force se opět vrátíte do Black Mesa Research Facility a otevřete novou episodu příběhu v single playeru nebo otevřete masívní kolekci nového multiplayeru.

Pamatujete si vojáky, se kterými jste měli tolik problémů v Half-Lifeu? Nyní se stanete jedním z nich.

Jako voják, vyslaný zneškodnit Gordona Freemana, jste oddělen od své jednotky a vyslán do akce. Jenže se setkáte s cizí živou formou - tvz. Rasou X - která se dostala na svět z Black Mesa, kde se Gordon Freeman teleportoval do světa Xen.

A tak, přestože jste byl původně vyslán do Black Mesa umlčet Freemana a jeho vědce, nyní jste ohrožován Rasou X a máte co dělat, abyste zachránil svůj vlastní život.

Nejste však neozbrojen. Máte k dispozici nové zbraně, experimentální zbraně a nepozemská cizí zařízení. A jak objevujete nové a nové oblasti v Black Mesa, potkáváte nové lidi, se kterými si můžete popovídat - v přátelském i ostřejším tónu.

Multiplayer na Opposing Force obsahuje množství nových zbraní, herních postav (modelů) a několik nových map.

**Minimum:** Windows 95/98/NT 4.0, P133, 24 MB RAM, 2x CD-ROM, myš, klávesnice, 640x480 SVGA high color (16-bit) monitor, Windows kompatibilní zvuková karta .

**Doporučeno:** P166+, 32 MB RAM, karta s 3D akcelerátorem (OpenGL nebo D3D)

**Datum vydání:** Konec roku 1999.

## Orcs: Revenge of the Ancient

Sierra Studios představují hru Orcs: Revenge of the Ancient, fantasy strategii vyvíjenou firmou Berkeley Systems a vsazenou do Středozemě spisovatele J.R.R. Tolkiena, ve které se odehrává světově známá trilogie Pán prstenů.

Hráč se ujme role velitele orků (skřetů - chcete-li), kterému Sauron svěřil elitní skupinu bojových orků. Vaše skupina je pověřena udržováním pořádku mezi frakcemi Sauronovy armády. To je velice důležitý úkol, takže vězte, že stav vašeho zdraví a pohodlí je přímo úměrný k Sauronově spokojenosti.

Vyberte si své orky a přeměňte je na brutální bojový stroj, každého s jedinečným bojovým stylem, který sami vytvoříte. Vypracujte své svěřence na určitou úroveň skrze intensivní trénink, ve které vystavíte nejlepší kombinaci zabijáckých pohybů, které se hodí k tomu kterému orkovi. Každý ork má totiž svou specifickou osobnost a charakteristiku. Je třeba také doplnit statistiku o takové položky jako inteligence, síla, zručnost v aréně a na bitevním poli.

Orky budete prohánět v real-timeovém 3D boji, přičemž je budete patřičně vybavovat - zbroj, zbraně a bojové pohyby.

Chybět nebude ani multiplayer.

Jelikož Orcs: Revenge of the Ancient vychází z děje Tolkienovi Středozemě, zjistíte, že jste uvězněni ve smrtícím konfliktu zájmů mezi třemi temnými silami. Záleží jen na vás, zda, díky hrubé síle vašich orků, dosáhnete stavu, kdy budete moci o vlastním osudu sami rozhodovat nebo zda zůstanete pouhými otroky Temnoty.

Hra obsahuje: Originální a rozsáhlý příběh inspirovaný J.R.R. Tolkienovou Středozemí - Otevřený konec - Výběrový trénink a boj - RPG systém zlepšování vlastností - Budování bojových comb - Multiplayer.

**Doporučeno:** P233 nebo P166 s 3D akcelerací, 200 MB HDD, Windows 95/98 nebo Direct X 6.0, 32 MB RAM, 640 x 480 a 256 barev, 16-ti bitová zvuková karta, klávesnice, myš, 28.8 modem.

**Datum vydání:** Zima 1999.

EX[ PAVEL ŽĎÁREK

Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned

# Hrůzostrašné hry

Když temné nebe věští bouři, náhrobky významně mlčí a břit klouže po odhalené kosti...

Touha po děsu paradoxně provází lidstvo od jeho počátku. Přestože je nám pocit strachu a nejistoty povětšinou nepříjemný, jsou chvíle, kdy snad každá duše zatouží cítit chladný dech hrůzy na zádech. O tom svědčí nejenom bohatá historie hororové literatury (včetně děsivých legend, bájí a historek, které, předávány z generace na generaci pouze slovy, přežily staletí), filmů a v neposlední řadě i slušné množství počítačových her. A právě na hry šířící kolem sebe hnilobný zápach děsu se zaměříme na následujících řádcích.

## *Úsvit počítačové hrůzy*

Vezměme to od herního pravěku. K jedněm z prvních hrůzostrašných her, navíc inspirovaných úspěšnými filmovými horory, patřily **The Friday 13-th** (1986, Domark) a **Evil Dead** (1984, Palace Software). Obě hry se objevily na osmibitovém ZX Spectru. Pátek 13-tého byl adventurou, ve které jste museli zastavit Jasona Voorheese dříve, než vyvraždil celý kemp včetně vás. Hra sice nehýřila barvami, ale atmosféru rozhodně špatnou neměla. Evil Dead (Zlí mrtví) také vycházela z filmové předlohy od mistra Sama Raimiho a šlo v ní o boj proti temnému duchu lesa. Opět ve stylu adventury.

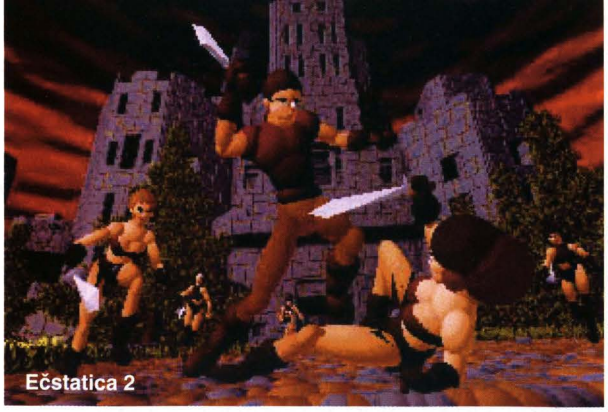
ZX Spectrum se samozřejmě mohlo honosit dalšími hrami s tématikou hororu. Přehlédněme ty, které pouze využívaly hororové kulisy (např. **Ghost'n'Goblins** (1986, Elite), **Ghouls'n'Ghosts** (1989, Irem Corp.), **Demon's Revenge** (198?, Firebirds), **Switchblade** (1991, Gremlin Graphics)) nebo se inspirovaly filmy s hororovými prvky (např. **Ghostbusters I a II**), a vrhněme se do víru hlubin čistého děsu.

Jednou z nejpromakanějších a nejujetějších her byla svého času **Go To Hell**. Nejenže přinášela až neuvěřitelně rozpohybovanou a barevnou grafiku, ale hlavně dobrou porci zábavy. Šlo o jakousi kombinaci adventury s klasickou arkádou. Dominantním prvkem, který vás držel u klávesnice, byla bizarní ujetost celého projektu.

**Gremlins** (1983, Warner Bros. Inc.) a **Gremlins 2** (1990, Elite System) jsou tituly opět inspirované filmem. Zatímco první hra je textovka, opatřená dekorativní grafikou, druhá je graficky vyvedená arkáda plošinovka. Obě hry mají společné hlavní protivníky, jinak jsou naprosto rozličné. Společné jim je snad jen to, že nepůsobí příliš děsivým dojmem.

O něco lépe je na tom další počítačový horor inspirovaný filmem. Tentokrát jde o předlohu stvořenou jedním z mistrů žánru, a sice Clivem Barkerem. Hra **Nightbreed** (198?, Ocean) plně kopíruje děj stejnojmenného filmu. Hrajete za Boona, jehož neodbytná touha zavede do Midianu mezi rasu noci - Nightbreed. Po kousnutí jednou z těchto bytostí - lidmi nazývanými monstra - se z Boona stává příslušník rasy. To je ovšem teprve začátek. Doktor Decker je Boonovi i se svým alter egem v patách a chystá se na svém tažení zabít úplně všechno nelidské. V jeho cestě mu však stojíte vy. Graficky nejde o nic převratného, nicméně zpracování neurazí. Kladem je bezpochyby to, že hra věrně sleduje filmovou předlohu. Film Nightbreed také posloužil jako předloha pro několik her na Amigu.

**Nosferatu: The Vampyre** (1986, 20th Century Fox Film Corp.) je opět odrazem filmové předlohy, tentokrát velice staré. V této 3D arkádové adventuře ovládáte Jonathana, který se musí utkat s upírem. Při hraní oceníte především design místností, který vychází z filmu



Ečstatica 2

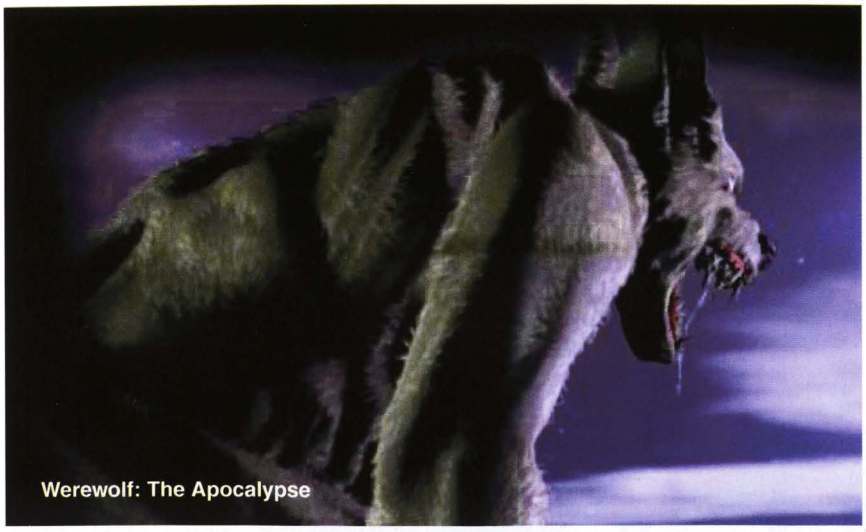
a skutečně evokuje dobu, ve které se příběh odehrává.

Upírů si užijete i ve hře **Vampire's Empire** (1988, Magic Bytes), kde pobíháte se stařečkem, který jako by z oka vypadl Van Helsingovi, po bludišti zamořeném všemožnou havětí. Atmosféra ani hratelnost se zde ovšem příliš nevytáhly.

U filmových adaptací zůstaneme i u další hry. Voskové muzeum se před námi otevřelo na ZX Spectru v roce 1983. **Waxworks** (1983, Brian Howarth a Cliff Ogden) je sporou grafikou opatřená anglická textovka. Nacházíte se ve voskovém muzeu, kde vůbec nic není tak, jak má být. K tomuto tématu se vrátila firma Accolade, když v roce 1992 vyprodukovala stejnojmennou hru **Waxworks** (1992, Accolade) pro Amigu a PC.

Podívali jsme se na upíry a nyní jsou na řadě vlkodlaci. Jednou z vlkodlačích her je textovka **Wolfman** (1988, CRL Group Plc) a druhou počítačová adaptace filmu **American Werewolf in London** (19??, ?????).

Skutečnou perlou mezi hrůzostrašnými hrami pro ZX Spectrum (a i C64) je hra **Zombi** (198?, Ubi Soft). V této hře ovládáte čtyři postavy, odříznuté od světa v domě, kde se usadili zombíci. Jde o sku-


Werewolf: The Apocalypse

tečně propracovanou (jak obsahově, tak technicky) adventuru s naprosto bezkonkurenční atmosférou napětí a děsu.

Opusťme nyní počátky rodícího se hororu na herních mašinkách a vrhněme se střemhlav do zlaté éry děsu, která přišla ruku v ruce s nástupem výkonnějších šestnáctibitových strojů. Ty totiž vnesly do světa hráčů především lepší grafiku a hudbu, což jsou dvě velice důležité položky pro každou hororovou záležitost.

## *Zlatá éra hrůzy na monitorech*

Počátky hrůzy na šestnáctibitech by se možná mohly datovat od roku 1986, kdy se objevila adventure **Maniac Mansion** (1986/87, Lucasfilm/Activision). Zde jste s partou tří mladíků řešili záhadu ztrácejících se dětí a slepic, snášejících rudá vejce, ale vše bylo zabaleno spíše do zábavného hávu. Tuhle záležitost si, stejně jako většinu her konce let osmdesátých, mohli zahrát jak majitelé PC, tak i Amigy a Atari ST (v tomto případě i C64).

Ten správný impuls, dalo by se říci - žejdlík čerstvé krve, přišel až s dobře známou adventurní záležitostí **Elvira: Mistress Of The Dark** (1991, Horror Soft/Adventure Soft). Tato hra, stvořená pro vše od C64 až po PC, přinášela výbornou atmosféru napětí a děsu, stejně jako vysokou hratelnost. Když k tomu připočtete, že grafika konečně stála za to a že ústřední postavou = velkým lákadlem byla dlouhonohá populární hororová osobnost Elvira, v civilním životě herečka Cassandra Peterson. Není proto divu, že se hra dočkala v brzké době pokračování. **Elvira II** (1992, Horror Soft/Accolade) chutě hráčů uspokojila, nicméně nedosáhla úspěchu jedničky.

Arkádu s hororovými prvky (vlkodlačími) jste mohli nalézt v průměrné hře **Wolfchild** (1991, Core Design) a děsivý duch číhal v adventuře **Countdown** (1991, Acces Software). O rok později se objevila další hororová adventure **Dark Seed** (1992, Cyberdreams), která nesla nezaměnitelné grafické stopy H. R. Gigera, autora filmového vetřelce. Tato hra byla prvním titulem firmy Cyberdreams, o které, v souvislosti s hrůzostrašnými hrami, ještě několikrát uslyšíte.

Přeskočíme mystickou adventuru **Daughter Of The Serpents** (1992, Millenium) i **Dylan Dog** (1992, ????) a dostaneme se k jedné z nejznámějších a nejúspěšnějších hororových adventur vůbec. **Alone In The Dark** (1992, Infogrames) přišla nejen s revolučním herním enginem a kvalitní grafikou, ale hlavně s výborným příběhem, evokujícím dílo H. P. Lovercrafta, a senzační ponurou atmosférou. Alone In The Dark si získala obrovské množství fanoušků, dočkala se dalších dvou pokračování a existuje i ve verzi pro Macintosh.

O rok později se na trhu objevila 3D adventure od společnosti SSI. Nesla název **Veil Of Darkness** (1993, SSI) a jejím hrdinou byl muž, který se po havárii letadla dostává do osady, kde se zastavil čas. Obyvatelé žijí v 18. století a jsou navíc sužováni vlky a přízraky.

Ve stejném roce se objevuje **Maniac Mansion II** (1993, Lucasfilm) a **Shadow Of The Comet** (1993, Infogrames). Ta druhá zmíněná je adventurou a opět se inspirovala tvorbou spisovatele Lovercrafta. Hra dýchá tou správnou atmosférou a snad kromě podivného ovládání se jí toho nedá příliš vytknout.

**Jonathan** (1993, Software 2000) pochází z Německa a jde opět o adventuru, určenou především němčinářům a amigistům (i když existuje i verze pro PC). Ze stáje Microprose zase vypadlo RPG v hlavní roli, nazvaná **Legacy** (1993, Microprose). Odehrává se ve starém domě plném různých příšer, s kterými se potýkáte ve stylu klasických dungeonů.

Příjemným překvapením pro milovníky počítačového děsu se stala logická adventure **The 7th Guest** (1993, Trilobite/Virgin). Přestože se atmosférou nevyrovná Alone In The Dark, díky skvělému zpracování a hratelnosti si kdysi v Excaliburu vysloužila maximální hodnocení.

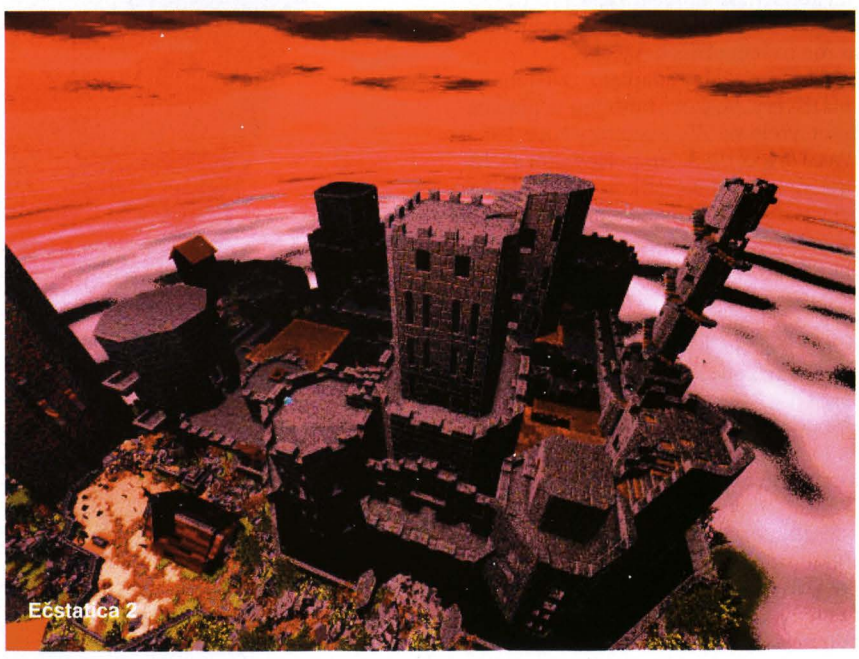
Mezi dalšími hrami lze objevit tituly **Return Of Phantom** (1993, Microprose), **The Lawnmower Man** (1993, The Sales Curve Ltd) a také o něco méně úspěšné pokračování kultovní hry - **Alone In The Dark II** (1993, Infogrames).

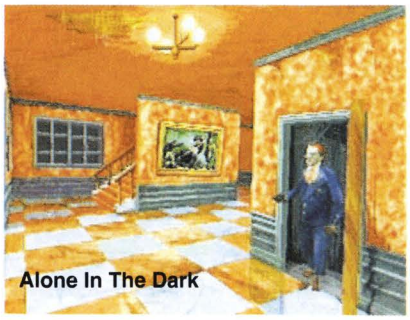
Větší rozruch vzbudila až mystická adventure **Gabriel Knight: Sins Of The Fathers** (1993, Sierra On Line). Velice kvalitní příběh se zápletkou točící se kolem voodoo vynesly tuto hru až na samý vrchol oblíbenosti. Přestože jde svým způsobem více o detektivní adventuru než o horor, jsem toho názoru, že zde má své místo.

Ovšem naprosto jasným hororem byl **Dracula Unleashed** (1993, Viacom). Šlo opět o adventuru, bohatě proloženou digitalizovanými scénami, plnými vlků a upírů. Krev samozřejmě nemohla chybět. Na stejné téma udeřili, bohužel ne tolik úspěšně, také Psygnosis - **Dracula** (1993, Psygnosis).

Pro popis další temné hry použiji titulky z intra (a jejich překlad z Excaliburu): "V cyber-punkové budoucnosti, Ransom Stark, lovec a lovená zvěř zároveň, bloudí nocí technicky vyspělým podsvětím New Yorku, ale dostává se i do vyšších kruhů. Jeho boj ho vyhnal z ulice a ve virtuální realitě cyber-space potká svůj Osud." Pro ty, kdož netuší, řeč byla o hře **Bloodnet** (1994, Microprose), mísící v sobě cyberpunk a upíry.

Bojíte se tmy? To není otázka, ale název strašidelné adventury, jejíž děj se odehrává v divadle, kde kouzelník Orpheo


Ecstatica 2


Alone In The Dark

Vampire: The Masquearade

vykouzlil svůj smutný osud. **Are You Afraid Of The Dark?: The Tale Of Orpheo's Curse** (1994, Viacom) se honosila sympatickou grafikou a i ten mráz běhající po zádech nechyběl.

Tématikou lidských snů se zabývala další adventure, a sice **DreamWeb** (1994, Empire), originální a napínavá hra, ve které ovládáte Ryana, jehož úkolem je likvidace sedmi vlivných lidí. Ti totiž mají v plánu ovládnout DreamWeb a s ním převzít vládu nad lidskými sny.

V tomtéž roce si majitelé Atari ST mohli zaadventurit s **Black Sect** (1994, Lankhor), kde šlo o jakousi temnou sektu a její knihu.

Ve stopách Alone In The Dark se roku 1994 vydala společnost Psygnosis. Jejich cíl však nebyl svůj vzor pouze okopírovat, a to je také důvodem, proč **Ečstatica** (1994, Psygnosis) stojí za pozornost. Grafika (elipsoidní pojetí) a celkové zpracování sice nejsou tak temné, ale strašidelná je hra dostatečně. Další hřebík do hororové rakve slávy.

Ruku v ruce s Ečstaticou se na trhu objevilo již třetí pokračování **Alone In The Dark III** (1994, Infogrames). Přestože hra má opět silnou atmosféru a slušný příběh, rozhodně nedosáhla na úspěch jedničky a podle mnohých recenzentů prohrála i souboj s konkurencí od Psygnosis. Jisté je jedno. Alone In The Dark III se odehrává ve městečku Slaughter Gulch, a navíc přímo v kulisách, kde se měl natáčet nový western. Městečko je ale zcela pusté, a tak se hlavní hrdina musí vydat po stopách zmizelého filmového štábu. Cesta vede opět do temnoty.

Co se další hry týče, bude mnohým stačit, když vyslovím pouze její název - **Hell** (1994, GameTek/Take 2). Hra, jež obsahuje těžkou angličtinu, ale hlavně exkurzi do světa bolesti a utrpení, se stala pro jedny modlou, pro druhé skutečným peklem. Příznivci hororu však mohou nad tímto počinem jen zajásat a připít si douškem čerstvé krve.

Ještě než se překulíme do dalšího roku počítačové hrůzy, zmiňme se alespoň o **Dark Half** (1994, Interactive) a **Hellcab** (1994, Warner Interactive), které do našeho chlívečku patří.

## *Strach, hrůza i grafika graduje*

Někdy v polovině roku 1995 se objevila další adventura, ve které hráli důležitou roli nadpřirozené elementy hrůzy. Byl to **Prisoner Of Ice** (1995, Infogrames). Jednalo se o dobrou hru, která měla spoustu kladů, ale její největší devizou byl fakt, že byla skutečnou adventurou v pravém slova smyslu.

V závěsu za Prisoner Of Ice přišla jedna z nejuznávanějších a nejnechutnějších (rozuměj kvalitních) hororových adventur vůbec. Jistě je vám v této chvíli jasné, že řeč je o Sierrácké titulu **Phantasmagoria** (1995, Sierra On Line). Příběh pocházel z pera staré dobré Roberty Williams. Hlavní hrdinkou byla Adriane, vše bylo kvalitně zahrané a vizuální stránku korunovaly patřičně brutální a perfektně zvládnuté efekty. Herci pobíhali před modrým plátnem nadšeně a jejich přenesení do počítače bylo odvedeno s precizností Sierře vlastní. Toto brutální, plíživě děsivé, krvavé a každopádně výborné dobrodružství patří do zlaté síně počítačové hrůzy.

Pouze pro silné žaludky je prý určena hra **Noctropolis** (1995, Electronic Arts). Opět temná adventura s výbornou atmosférou a děsivým příběhem (a také velice obtížná). Jo, jo, kde že loňské sněhy jsou...

V říjnu 1995 přichází **Shivers** (1995, Sierra On-Line).

Jaké to je, být monstrem, jste si mohli vyzkoušet v další kvalitně technicky zpracované adventuře **Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster** (1995, Interplay). Svět kolem sebe jste sledovali pohledem z první osoby, děs nechyběl a o kvalitní herecký výkon se postaral Tim Curry v roli Frankensteina. Mary Shelley by mohla mít radost.

Sedmý host (The 7th Guest) si vydobyl na trhu úspěch, a tak bylo jasné, že to tak nemůže skončit. Pokračování se objevilo o vánocích 1995 a neslo název **The 11th Hour** (1995, Trilobyte/Virgin). Adventure založená na řešení logických hádanek se sice snažila vytvořit atmosféru původní hry, ale už to nějak nebylo ono a hra propadla. Nicméně i přesto patří k tomu známějšímu z hororových titulů.

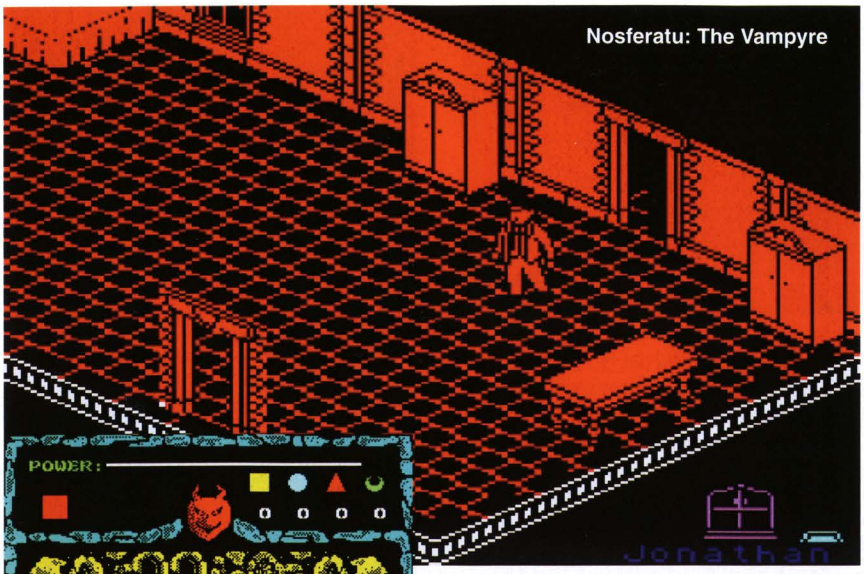
Když je řeč o roku 1995, nesmí chybět adventura **I have no Mouth and I must Scream** (1995, Cyberdreams).

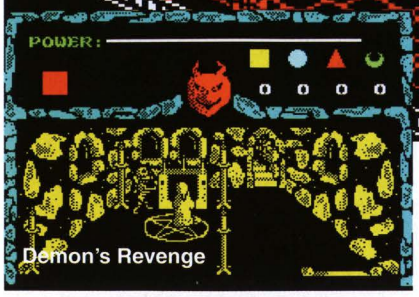
**Gabriel Knight Mystery: The Beast Within** (1996, Sierra On-Line) přinesl další porci dobrodružství Gabriela a Grace, které se tentokrát odehrává v Bavorsku. Opět jde o promakanou adventuru, jejíž hraní se podobá čtení knihy či sledování filmu, přičemž hlavními složkami vedle hratelnosti a příběhu, je i děs a mystika. I touto hrou Sierra ukázala, že je králem (nebo spíše královnou) adventur.

Zopakovat úspěch prvního dílu se pokusila i firma Cyberdreams, když sáhla po předloze z roku 1992. **Dark Seed II** (1996, Cyberdreams) opět vycházel z díla H. R. Gigera, ale jinak byl vytvořen stejnou technikou jako např. Phantasmagoria. Tudíž jste ovládali živého herce a s ním řešili tuto temnou adventuru. K dostání jak ve verzi pro PC, tak i pro Macintosh.

Může mít příběh gotickou atmosféru

Vampire: The Masquearade



a přitom být zasazen do 21. století? Odpovědí je přízračná 3D adventure **Azrael's Tear** (1996, Intelligent Games / Mindscape), která v sobě oba prvky spojuje. Mimo jiné v ní šlo také o Svatý grál a templáře. Atmosféra i technické zpracování bylo skutečně na úrovni.

Největším konkurentem Azraelových slz bezpochyby byla **The Pandora Directive** (1996, Access), hra, ve které hlavním hrdinou nebyl nikdo jiný než detektiv Tex Murphy, známý z **Under A Killing Moon** (1994, Access) **Mean Streets** (199?, Access) a **Martian Memorandum** (199?, Access). Tato detektivní adventure nadchla svým příběhem a provedením velké množství hráčů.

Přeskočíme **Synnergist** (1996, 21st Century Entertainment), **The Ripper** (1996, Take 2) i **Psychic Detective** (1996, Electronic Arts) a vrhneme se do další éry computerového děsu.

## *Blízká minulost a nedávná přítomnost hrůzy*

I na PC existovaly a existují hry, které využívají hororových propriet, ale do žánru hororu nepatří. Do této kolonky by se daly zařadit např. **Doom I a II** (1993 a 1994, id Software). Ale věnujme se dále hrám, okolo kterých je atmosféra děsu stažena jako oprátka na krku oběšence.

Začněme pěkně z ostra. V roce 1996 vychází **Phantasmagoria: A Puzzle Of Flesh** (1996, Sierra On-Line). Pokračování brutální atmosféry bylo opět skvělé, propracované a nechyběla v něm žádná z propriet kvalitního hororu. V praxi to znamená, že se před vámi otevřel svět plný strachu, bolesti, erotiky a brutality. To vše kvalitně smícháno, vyvrhnuto a přismahnuto v pořádně krvavý steak s příchutí smrti.

Při hraní **D** (1996, Acclaim) by vám možná maso trochu zhořklo v ústech, ale horor to byl, jen prostě ne tak dobře udělaný.

Přeskočme záplavu méně zajímavých her, které si na horor víceméně pouze hrají - **Harvest Of Souls** (1997, Sierra On-Line), **Goosebumps: Escape From Horrorland** (1997, DreamWorks Interactive/Microsoft) - a dostaňme se k pokusu Electronic Arts dobýt svět hororu.

**OverBlood** (1997, Riverhillsoft/Electronic Arts) rozhodně nebyla špatná hra. Jejím vzorem byl bezpochyby velice úspěšný Resident Evil, ale OverBlood nabízel zábavu i trochu jiného druhu. Docela úspěšný pokus.

Probíráme-li se rokem 1997, nesmíme zapomenout na **Realms Of The Haunting** (1997, Gremlin Interactive), což byla opět napínavá akční adventura, a na **Amber Journeys Beyond** (1997, Hue Forest Ent./Changeling).

Ale i kdybychom snad přeci jen na ně zapomněli, nestalo by se tolik, jako v případě **Resident Evil** (1997, Capcom/Virgin). Tato brutální akční adventura plná zombíků, původně vytvořená pro PSX, nastartovala doslova mánii a o špatném prodeji v souvislosti s ní nemůže být ani řeč.

Stejný rok nám přináší další pokračování, tentokrát je to **Ečstatica II** (1997, Psygnosis) (způsob provedení zůstal zachován (a vylepšen), co se změnilo byl příběh) a puzzloidní **Shivers II: Harvest Of Souls** (1997, Sierra).

Opět se přenesme přes několik titulů - **The Vampire Diaries** (1997, American Laser Game), **Shine** (1997, BMG Interactive), **9** (1997, GT Interactive), **Blood Omen: Legacy Of Kain** (1997, Crystal Dynamics/Activision) - a spadněme tak rovnou do roku 1998.

Zde se zajímavou jeví detektivní adventure **Black Dahlia** (1998, Take 2), která vyšla na 8 CD (a na jednom DVD) a která byla velice vypracovaná po technické stránce (a také velice obtížná). Mystický motiv se najde i zde, přestože hlavní zápletkou je na první pohled zcela obyčejné vraždění spojené se zohavováním obětí.

Předělávka úspěšné konsolové hry **Nightmare Creatures** (1998, Kalisto/Activision) spatřila světlo světa na PC také v roce 1998. Akční likvidace monster všeho druhu, zabalená do hezké grafiky, vcelku uspěla. Jediný háček je v tom, že hra se vůbec neprodává v Evropě.

Je třeba se také zmínit o hře **Zombieville** (1998, Psygnosis), která sice úspěchu Resident Evila nedosáhla, ale hladové zombies v ní najdete také.

A u zombies ještě zůstaneme. Původně tato akce byla určena pro Segu, ale v roce 1998 se objevil i PC klon. **House Of The Dead** (1998, Sega PC) byla střílečka plná zrůd a nemrtvých, která se vcelku povedla a rozhodně pomohla zkrátit čekání na Resident Evil II.

Nemrtví vás čekají i v celkem zajímavé, bohužel trochu nedomyšlené akční hře **Flesh Feast** (1998, SegaSoft). Zapomenout

bychom také neměli na průměrnou zvláštní hru **Of Light And Darkness: The Prophecy** (1998, Tribal Dreams/Interplay).

Jednou z hororových adventur staré školy, která kolem sebe nerozhazuje krvavé cáry masa, ale šíří tichý a plíživý děs, je **John Saul's Blackstone Chronicles: An Adventure In Terror** (1998, Mindscape). Nejedná se o žádnou akci, je to skutečně hra pro skalní adventuristy a angličtináře.

Ovšem na vrcholu hororových adventur trůní promakané a depresivní **Sanitarium** (1998, ASC Games). Adventura s pěknou grafikou, originálními nápady a strhující atmosférou, patří mezi to nejlepší, co lze v žánru objevit. Příběh muže, jehož se kdosi pokusí zabít a on se probouzí se ztrátou paměti v blázinci, je neuvěřitelně chytlavý a nejen díky němu hru řadím mezi nejlepší tituly roku 1998.

## *Rok letošní a temné vize budoucnosti*

Rok 1999 byl zahájen svižně. Na PC se totiž objevilo původně konsolové dítko **Resident Evil II** (1999, Capcom/Virgin). Pokračování již kultovní zombiárny si získalo oblibu nejen u milovníků hororových akčních adventur. Výborná grafika, atmosféra, nápady, hratelnost a další hromada kladů znamenala jen jediné - můžeme se těšit na další díl (a doufejme, že i na filmové zpracování).

V ranku 3D akční se nachází temné **Requiem: Avenging Angel** (1999, Cyclone Studios/3DO), ale tuto hru bych srovnal spíše s Doomem, což znamená, že do našeho výčtu děsivých her vlastně nepatří.

Absolutní aktualitou je **Legacy of Kain II: Soul Reaver** (1999, Crystal Dynamics/Eidos), hýřící minimálně kvalitní grafikou.

A tak otočme svůj zrak směrem do budoucnosti. Co to tam vrčí? To bude asi vlkodlak z lákavě vypadající **Werewolf: The Apocalypse** (ASC Games), což by mohla být opravdu bomba! Stejně lákavě vypadá **Shadowman** (Iguana/Acclaim), který by se měl co nevidět objevit. Kvalitní grafikou a hromadou temné havěti bude bezpochyby oplývat 3D akční adventura **Nocturne** (????) a na upírech a česneku se šetřit nebude v **Vampire: The Masquerade - Redemption** (1999, Activision). Letos nás také nemine třetí pokračování Gabrielových dobrodružství s názvem **Gabriel Knight III: Blood Of Sacred, Blood Of Damned** (Sierra).

Nejprve na konsolích, a pak, doufejme, také na PC si budete moci užít **Resident Evil III: Nemesis** (Capcom) a **Nightmare Creatures II** (Kalisto), ale patrně až příští rok.

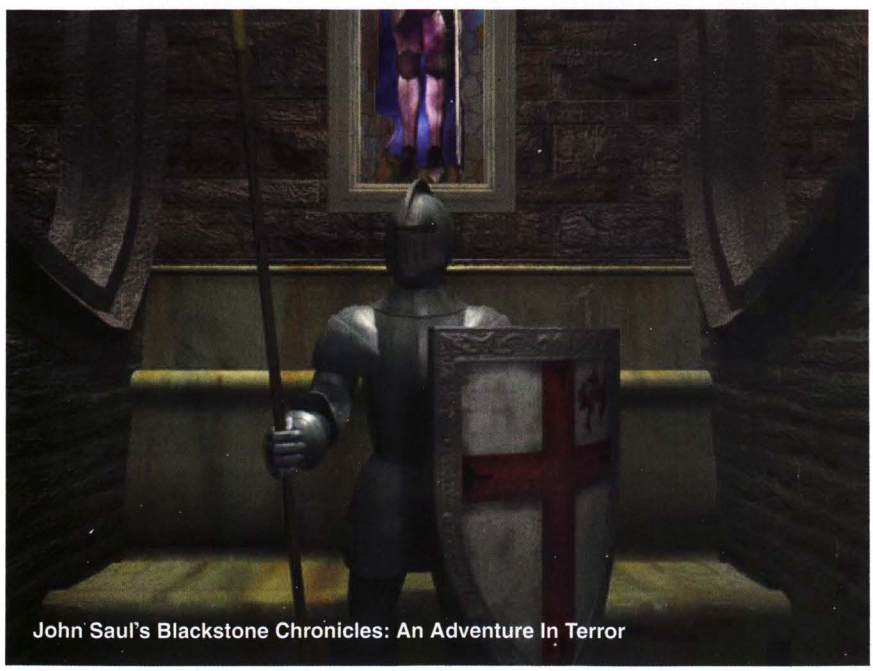
Aliens vs Predator

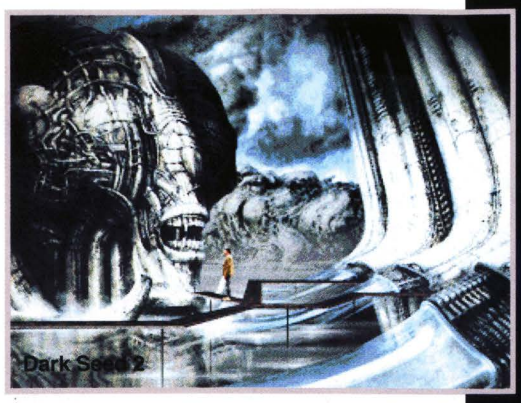
## *Děs přicházející z kosmu*

Nefalšovanou hrůzu z vesmíru přináší několik zpracování filmových Alienů. První v řadě byl **Alien** (1984, Argus Press Software), inspirovaný prvním dílem filmu. Odehrává se na palubě vlečné lodi Nostromo a vaším úkolem je samozřejmě odolat útoku vetřelce a zachránit posádku. Daleko lepší ukázkou, jak zpracovat na osmibitech vetřelčí tématiku (tentokrát byl inspirací druhý díl série), se ukázala hra **Aliens UK**, jejíhož autora ani rok vydání se mi bohužel nepodařilo najít. Zde, v první osobě, procházíte 2D prostředím kosmické lodi, můžete volit dveře, kterými projdete, přepínat mezi jednotlivými členy posádky a samozřejmě zabíjet vetřelce. Kromě slušné zábavy je také hra důkazem, že základ 3D her v první osobě byl položen již v éře osmibitů.

**Aliens USA** (198?, Electric Dreams) je pro změnu americkou odpovědí na téma Ripleyová a soužití s vetřelčí mimozemskou entitou. Zde se autoři skutečně vyřádili a rozhodli se rekonstruovat průběh celého filmu. Vše začíná přípravou na cestu ke kolonii obsazenou vetřelci a má skutečně výbornou atmosféru. Je však neuvěřitelně dlouhá a obtížná. Hned první úsek hry, ve kterém se pokoušíte o sestup lodí ve správné trajektorii, je zatraceně těžký.

Ta správná temnota kosmických lodí však přišla až s vyššími grafickými možnostmi, které s sebou přinesla Amiga a PC. Nejprve to byla hra **Xenomorph** (1990, Pandora). O pár let později se objevila velice depresivní **Aliens: A Comic Book Adventure** (1995, Cryo/Mindscape), jejíž snad jedinou nevýhodou byla poněkud vyšší obtížnost. Dále pak např. **Alien Trilogy** (1997, Acc-


John Saul's Blackstone Chronicles: An Adventure In Terror



laim). O něco méně úspěšně zpracovali tématiku třetího filmového dílu chlapci od Probe ve hře **Alien 3** (1993, Probe). Kabát 2D akční hry s drobnými chybami vetřelčí mánii bohužel nepřidal.

Bezpochyby bych byl rozcupován na kousky příznivci Amigy, kdybych opomněl pentalogii **Alien Breed I - II, Alien Breed: Tower Assault, Alien Breed 3D** a **Alien Breed 3D II: The Killing Grounds** (1992 a 1994 a 1994 a 1995 a 1996, Team 17). V této akční střílečce (zmiňuji se o ní jen kvůli přítomnosti vetřelců - je třeba uznat, že Alien Breed není žádným hororem) jste procházeli budovy zamořené mimozemskou entitou, která jako by z oka vypadla filmovým vetřelcům. Kromě dobré atmosféry se na úspěchu Alien Breedu podepsal i způsob hraní (řeč je o prvních třech dílech), kdy jste celou scénu viděli svrchu (inspirace u geniální hry Into The Eagle Nest (19??, Pandora) na ZX Spectru). Od čtvrtého dílu se hra, jak je patrno z názvu, převlékla do 3D kabátu standardních střílaček v první osobě.

Naprostou bombou se stala 3D akční záležitost, zprvu objevšivší se na herní konsoli Atari Jaguar (1994, Atari) a na počátku tohoto roku i na PC. Tušíte správně, že řeč je o **Aliens vs Predator** (1999, Fox Interactive). Tato graficky úžasná, atmosférou i hratelností překypující akční hra, je založená na ideji možnosti hry za tři rasy - člověk, predator a vetřelec.

U predatorů ještě chvíli zůstaneme. V roce 1987 se na ZX Spectru objevila hra **Predator** (1987, Activision/20th Century Fox Film Corp.), která vás obsadila do kůže Dutche, jenž během záchranné mise v džungli natrefí na lovce z vesmíru. Hra nebyla rozhodně špatná a k nejpozoruhodnějším okamžikům hry patří bezesporu intro, na kterém vidíte predatorův výsadek.

O něco hůře dopadl pokus o přepracování druhého pokračování filmu. **Predator 2** (1991, Image Works/20th Century Fox Film Corp.) se stal bezduchou střílečkou ve stylu Operation Wolf, kdy vidíte svého hrdinu (tentokrát policistu) zezadu a pomocí zaměřovače sestřelujete hromadu protivníků, včetně občas se objevujících predátorů.

Jednotlivé úrovně hry opět odpovídají dějovým zvratům filmu, takže finální úsek probíhá na palubě predatorské lodi.

Ale nejen vetřelci a predatory živ (či spíše usmrcován) jest člověk. Do této škatulky jsem si také dovolil zařadit cyberpunkový horor **System Shock** (1994, Origin), který si dobyl srdce nejednoho hráče RPG-ček. V této temné hře, která jen přetéká výbornou atmosférou a tudíž se po právu řadí mezi 10 nejlepších her všech dob, ovládáte hackera nadupaného implantáty, jehož úkolem je zlikvidovat centrální počítač Shodan, jenž ovládl vesmírnou základnu a z lidí nadělal mutanty. To vše se odehrává v roce 2072, v 3D prostředí, při kombinaci využívání rychlých rukou a mozku. Ideální kombinace akce a logiky. Fanoušci tohoto herního skvostu jistě vědí, že se právě dokončuje jeho druhé pokračování, ve kterém se opět setkáte se Shodanem a kvalitní cyberpunkovou atmosférou (doufejme).

Do stejného ranku patří také temná vize hry **PeriHelion** (1994, Morbid Visions/Psygnosis), která však spatřila světlo světa na Amize a znamenala pro majitele těchto strojů příjemné zpestření. Šlo opět o cyberpunk, tentokrát spíše křížený s fantasy, takže PeriHelion spadá do našeho článku pouze okrajově.

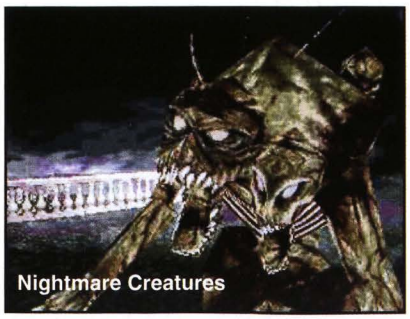
## *Co na tu hrůzu konsole?*

I herní konsole mají svá zvěrstva, tu více, tu méně oblíbená a úspěšná. Akční arkádou s hororovým motivem byl **Chakan** (1993, Sega), určený pro Sega Mega Drive. Hrou, ispirovanou přímo jedním z nejklasičtějších hororů vůbec, nepříliš úspěšnou, kterou na obrazovkách televizorů mohli hrát majitelé Sega Master Systemu byl např. **Bram Stoker's Dracula** (1994, Sony ImageSoft). Bohužel se hra nechlubí ničím výjimečným, a tak oblíbenému hraběti dělá spíše ostudu.

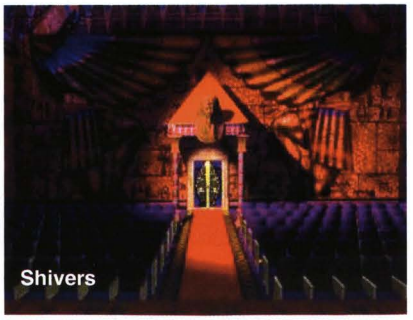
Zapomenout se nesmí na **House Of The Dead** (199?, Sega), kde šlo o tvrdou akční likvidaci nemrtvých.

Nejúspěšnější a nejstrašidelnější hororovou hrou na konsole bylo bezpochyby **Resident Evil** (1996, Capcom) na PlayStationu. Alespoň do té doby, než tuto kultovní zombiárnu překonal její druhý díl. **Resident Evil II** (1998, Capcom) byl skutečným trhákem a jistě přiměl spoustu hráčů pořídit si PSX domů. Není proto divu, že se obě hry objevily i na PC (a že se na N64 chystá hra **Resident Evil Zero** (Capcom)).

Ve stejné době, která by se dala nazvat renesancí hororu přicházející skrze konsole, se objevuje akční monstrózní bo-


Nightmare Creatures

Shivers 2


Shivers

jovka s názvem **Nightmare Creatures** (1997, Kalisto/Sony). Graficky trochu podobná Resident Evilu, ale zcela jinak hratelná, setkala se s patřičným uznáním.

Samozřejmě, že se konsole mohou pochlubit mnoha dalšími tituly. Není tady však bohužel na ně místo. Většinu z nich stejně naleznete na jiném místě článku, neboť většina úspěšných titulů (např. Alone In The Dark) se objevila na počítačích i konsolích. Výjimkou je možná hra **Silent Hill** (1999, Konami) na PSX, která si klade za cíl zakonkurovat Resident Evilu II.

## *Teror odjinud*

Přestože jsme prošli přes krvavá pohanská obětiště, gotické hrady, zatuchlá sklepení a podívali se i do mrazivě chladného vesmíru, zůstalo pár oblastí a témat, kam jsme na své záhrobní vycházce nezašli. Jde většinou o hry, ve kterých se žánry kříží, podobně jako v případě sci-fi hororových her.

Sem by se dala zařadit většina tzv. detektivních adventur, které povětšinou operují s nadpřirozeným či mystickým motivem. Většinu z nich jsem se ale rozhodl zařadit mezi ostatní hororové hry, takže na toto místo si můžete přimyslet jejich významný zbytek (svým způsobem sem patří/nepatří hra **Grim Fandango** (1998, LucasArts), která je vlastně vtipnou parodií využívající ponurý motiv smrti).

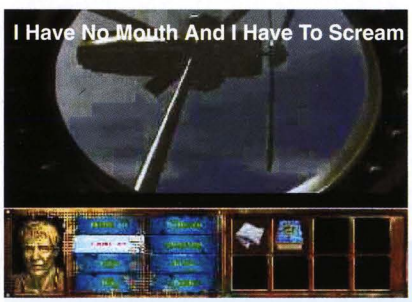
Potom by se na toto místo daly zařadit hry s tématikou dark fantasy, čili věci jako **Diablo** (1997, Blizzard) nebo **Dark Earth** (1997, Kallisto). Tyto hry mají s hororem snad společné pouze tolik, že operují s temnou dusnou atmosférou bolesti a utrpení a nechybí v nich většinou ani monstra a brutalita. Seznam takových her by vydal na samostatný článek, takže se jimi tentokrát zabývat nebudeme.

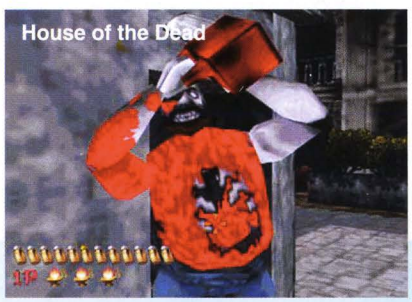
A zabývat se nebudeme ani fantasy budoucnosti, což je vlastně kombinace sci-fi a fantasy či cyberpunku a fantasy. Takové hry se odehrávají většinou v blízké budoucnosti, ale pravidla světa, kulisy, zbraně aj. vycházejí z fantasy. Do této skupiny her patří z comicsu povstanuvší **The Crow: City Of Angels** (1997, Acclaim), inspirovaná stejnojmenným filmem. A můžete si sem zařadit i většinu předělávek fantastických comicsů a velké množství adaptovaných knih a filmů ze stejného žánru. Zde však platí, že spíše menšina (např. zmiňovaná Vrána) spadá i do kolonky hrůzostrašných her (u Vrány bych řekl, že jde spíše o romantický horor).

## *Záhrobní závěr*

To je tedy vše, přátelé. Temnota klesá nad město, a to je ten pravý čas spustit na počítači jednu z těch úžasných děsivých her. Pokud máte pocit, že v tomto výčtu chybí nějaké významné tituly, klidně se ozvěte, ať je náš přehled kompletní.

EX[ PAVEL ŽĎÁREK

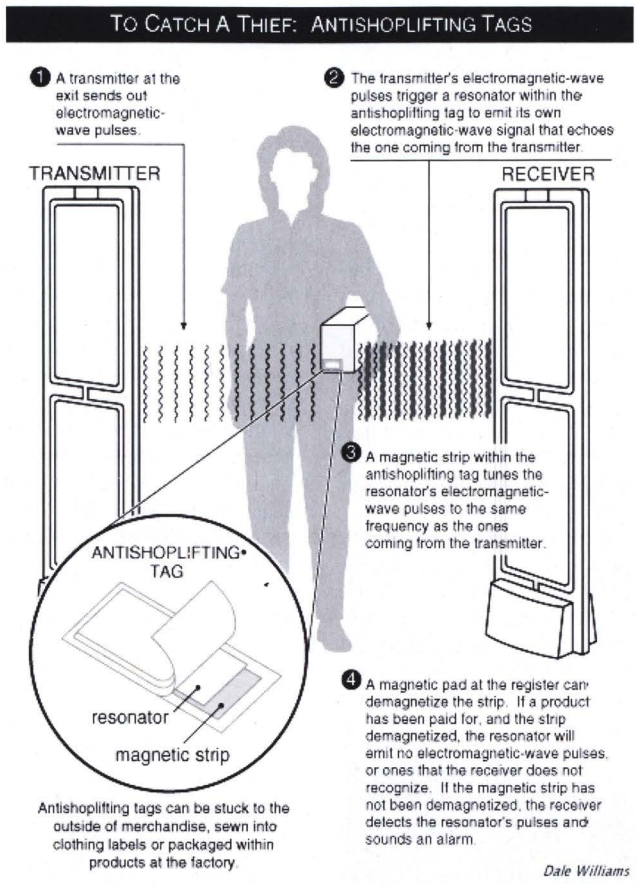

I Have No Mouth And I Have To Scream


House of the Dead

Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned

# UNDERGROUND

Co se skrývá pod zemí?




**Ochrana před zloději. Na tomto obrázku se můžete dozvědět, jak funguje zařízení odchytávající zloděje v obchodech. Aby to nebylo tak jednoduché, nechali jsme text v angličtině. Jen si potrapte hlavičky.**

**Microsoft. Takhle nějak by mohla vypadat hacknutá stránka firmy Microsoft. Na první pohled je možná vše v pořádku, ale na ten druhý... Docela vtipná práce.**

## HACKERSKÝ LEXIKON

***Trojan v systému*** *- „Zadní dvířka", které si hacker otevírá na cizích - k internetu připojených - počítačích, aby se na ně mohl kdykoli vrátit.*

***Čenichající stopař*** *- „Sniffer" je program, který nahrává údaje z klávesnice a aktivitu v síti. S jeho pomocí dokážou hackeři zjistit cizí hesla.*

***Hack group*** *- Výraz pro skupinu hackerů napojených přes internet, kteří se znají pouze pod přezdívkou a nikdy se neviděli. Společně koordinují pokusy o proniknutí do cizích počítačů.*

***Newbie, Lamer*** *- Počítačový zelenáč, který o komunikaci po síti a jejím zákoutí příliš mnoho neví.*

***Leet*** *- Opak newbieho - tedy člověk, který se vyzná.*

## SOFTWARE

### Visual AntiHack File Protector

***(shareware verze pro DOS, Windows 95, Window NT 4.0)***

AntiHack je Unhackable File Protector s rozsáhlým ochranným systémem. Můžete ho využít k ochraně všech svých osobních dat a nemusíte se obávat, že by se na ně mohl někdo podívat.

Antihack bude chránit vaše soubory heslovou ochranou. Ale ne jednoduchou heslovou ochranou. Zde se jedná o seznačí techniku heslové ochrany od Visua-Land Technology. Nikdo nemůže rozlomit vaše heslo, protože by zničil všechna ostatní data. Navíc můžete vyrobit EXE file, když AntiHack zaregistrujete (80 USD - což prý vzhledem k možnostem programu není tolik).

AntiHack je ochranný systém vysokého stupně, který byl testován profesionálními hackery, kteří prohlásili, že není lehké AntiHack cracknout.

AntiHack byl stvořen pro ochranu osobních dat a navíc ještě provádí kompresi souborů.

### Visual Drive Commander

***(shareware verze pro DOS)***

Drive Commander (DC) je doplněk, který Aktivuje/Dezaktivuje, přičemž využívá softwarové možnosti.

Můžete ho využít k ochraně disků, dokonce i harddisku. Tato utilita vám pomůže ochránit váš počítač před kýmkoliv, kdo by chtěl ukradnout vaše osobní soubory. Můžete jednoduše dezaktivovat ty disky, obsahující soubory, které se stanou pro ostatní nepřístupné. Ale pozor, tato utilita neběhá pod Windows!

Program lze používat bez omezení.

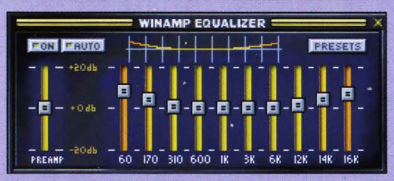


rubriku připravil Pavel Ždárek

rubriku přirek

## Winamp

Bylo by chybou se hned zpočátku nezmínit o nejznámějším a zřejmě také nejlepším přehrávači od firmy Nullsoft s názvem Winamp. Tento přehrávač již několik let kraluje na poli softwarových přehrávačů. Mnoho dalších přehrávačů se ho snažilo a stále ještě snaží napodobovat. V čem je tedy tak dobrý? Hlavně v přehlednosti a přívětivosti ovládání, pravidelné aktualizaci a ve vzhledu. Co se týče vzhledu, to je kapitola sama pro sebe. Každý měsíc si můžete na oficiální stránce stáhnout nejnovější kůži (skin) a upravit si tak vzhled podle vlastních představ. Na této stránce si můžete také samozřejmě stáhnout aktuální verzi samotného přehrávače. Winamp umí kromě souborů MP3 přehrávat i další audio soubory a také přímo audio CD. Ovládání je opravdu bezva. Jednotlivé skladby si můžete přidávat do tzv. playlistů, které si uložíte. Při dalším přehrávání již nemusíte složitě vybírat skladby, ale jednoduše si nahrajete playlist oblíbených písniček. Další funkce je kvalitní equalizé. Prostě nezbývá než doporučit. (www.winamp.com)




## Sonique

V pořadí popularity se hned za Winampem drží Sonique. Jeho hlavní odlišností je vzhled. Je dost netradiční. Tvůrci se zřejmě inspirovali u firmy Sony (i ten název) a vytvořili Sonique ve stylu ovládání pomocí koleček, která si můžete všemožně nastavovat dle libosti. Jsou i animována. Funkce má prakticky totožné s Winampem. Equalizér je více propracován. Nevýhodou jsou poněkud vyšší nároky na procesor. Pokud chcete přehrávat MP3 a zároveň pracovat s počítačem, doporučují min Pentium 200. Jinak je v pohodě. (www.sonique.com)

## K-Jofol

Další nový přehrávač, který vypadá opravdu dobře. Funkce jsou klasické jako u Winampu. Equalizér je opět o něco málo lepší. Tento program s dost zvláštním názvem také umožňuje měnit skiny, ale výběr není tak rozsáhlý jako u Winampu. Malá náročnost na hardware i profesionální desing dělá důstojného soupeře nejlepším přehrávačům - vlastně k nim patří. (www.kjofol.org)

## Jet audio

Dost hnusně (a korejsky) vypadající přehrávač. Dle mého názoru přežitek. Vzhled je dost složitý a chaotický. Jediná výhoda je malá náročnost na procesor a podpora videa. (www.cowon.com)

## Unreal

Ne, nejedná se o žádnou hru, ale také o přehrávač MP3. A to o přehrávač dost dobrý. Ovládání je jednoduché a přehledné. Klasické funkce jako u Winampu. Předností je také malé zatížení procesoru. Zajímavostí je, že existují dvě verze: verze pro Pentium a verze pro AMD a Cyrix. Nevím, co tím chtěl básník říci.

## Wplay

Novější přehrávač MP3. Velmi pěkné a přehledné ovládání. Kvalitní 12 pásmový equalizér s efekty. Zvládá přehrávání klasických MP3, tak i ostatních audio souborů, včetně audio CD. Převléknout kůži můžete také, avšak výběr nedosahuje Winampu. Přesto jsou nové skins vcelku vydařené. Síla tohoto přehrávače je ve funkci komprese souboru WAW do MP3 (obvyklá "výroba" MP3). Přestože speciální programy na nahrávání MP3 jsou lepší, je Wplay dostačující. Příjemné jsou také menší nároky na procesor.

## Vážení čtenáři,

jsem rád, že máte zájem o novou rubriku MP3. Protože nám přišly jen kladné odezvy (opravdu), bude mít tato rubrika stálé místo v Excaliburu. Naše první a zatím poslední CD s MP3 se vám také líbilo. Vzhledem k tomu, že v tomto čísle celé CD zabírá plná verze Spellcrossu, nemůžeme vám nabídnout výběr MP3 (na CD je však 5 skladeb ze Spellcrossu). Doufám, že v příštím čísle vše doženeme. Protože každému se líbí něco jiného, je nemožné vybrat skladby tak, aby byl každý se vším spokojen. Pokusíme se proto provést výběr písniček podle názoru většího množství autorů Excaliburu a jednotlivé skladby roztřídit podle žánrů.

Jak jsem minule slíbil, dnes si probereme přehrávače MP3.

## hitparáda

Připravili jsme pro vás hitparádů MP3 našich CD. Žebříček je aktualizován podle hlasů, došlých do redakce a proto vás vyzýváme, hlasujte. Název interpreta i skladby vám běží na přehrávači.

1. **First Kiss** - Mindi Abair (CD 71)
2. **Posies in my eyes** - 13 stories (CD 71)
3. **A Bientot** - Lizzie Cook (CD 71)
4. **Kantele** (CD 71)
5. **Tierra** - LangHorns (CD 71)
6. **NoFX** - Ernies (CD 71)
7. **Runin my Day** - Turtlehead (CD 71)
8. **Let's Pretend** - Emily Richards (CD 71)
9. **Bill Kozby** - One cool Guy (CD 71)
10. **On out of here** - Flammable Dress (CD 71)

***Upozornění:*** *Všechny soubory MP3 na CD jsou legálního původu. Redakce neručí za pravdivost údajů uvedených u souborů MP3. Také nezodpovídáme za škody způsobené používáním našeho CD.*

# WADMANIA

Přídavné úrovně k 3D akčním hrám

**Jméno:** Guide through simple scripts
**Soubor:** hexguide.zip
**Hra:** Hexen demo
Šance pro ty z vás, kteří jsou vlastníky demoverze hry Hexen. I když id Software nemá rádo přídavné úrovně pro shareware nebo demoverze svých produktů, jedna přece jenom proklouzla. Není moc rozsáhlá ani složitá, ale může vám prodloužit herní zážitek z dema. Obsahuje skriptový soubor. **30 %.**

**Jméno:** One for all
**Soubor:** 1forall.zip
**Hra:** Duke Nukem 3D
Hlavně deathmatchová aréna pro milovníky Duka 3D, i když i v Single playeru obsahuje nepřátele. Není vůbec špatná, ale hlavně majitele pomalejších počítačů nebo pomalejších sítí bude mrzet celkem velká rychlostní nevyrovnanost (příliš velké exteriéry). **70 %**

**Jméno:** Down for Life
**Soubor:** dfl.zip
**Hra:** Duke Nukem 3D
Down for Life je sice krátká, ale zajímavá mapa. Když se nenecháte zmást jejím trochu erotičtějším začátkem, naleznete spoustu zajímavých lokací. Nikdy jsem nic podobného neviděl (tj. dívat se z vody na nezatopenou část), tedy ve spojitosti právě s touto lokací. Level neobsahuje exit, takže je jako dělaný pro multiplayerovou hru. **70 %**

**Jméno:** Bulls
**Soubor:** bulls.zip
**Hra:** Duke Nukem 3D
Basketbalový turnaj bez hráčů, zato se spoustou „fanoušků", kteří se svým oponentům snaží mermomocí vnutit, že pravdu tu mají oni. Realisticky vypadající sportovní hřiště ocení zvláště ti, kteří mají dostatečně rychlý počítač (pro rozlišení 320 x 200 takové Pentium 150). Tahle mapa je vážně kvalitní. **80 %**

**Jméno:** Face to Face
**Soubor:** f2f.zip
**Hra:** Duke Nukem 3D
Někdy jsou pro pořádný deathmatch dobré jednoduché a krátké úrovně, ve kterých se dá během chvilky vyblbnout a nahromadit fragy. Face to Face svou vizáží kříží Lunar Apocalipse z Duka a jakýkoliv level z Wolfa. Síťové klání s touto úrovní jistě podpoří i fakt, že hra se hýbe opravdu svižně. **0 %** (hodnocení v tomto případě není na místě)

**Jméno:** Dark Alley
**Soubor:** drkalley.zip
**Hra:** Duke Nukem 3D
Člověk by asi neměl o ničem říkat, že je to dokonalé. V tomto případě se ale nic jiného o Dark Alley napsat nemohlo. Představte si, že se nacházíte uprostřed menšího města se spoustou obchůdků a „zábavných center", to vše spojené podzemní drahou. Tak tohle přesně je tento level! **90 %**

Pozn.: všechny zde uvedené mapy budou k dispozici na příštím Excalibur CD.

## PŘEDMLUVA

Wadmania je nová rubrika Excaliburu, která se uchází o vaši přízeň. Její náplní budou veškeré informace týkající se přídavných úrovní (a nejen těch) pro Doom-like, nebo chcete-li, 3D akční first person hry. Jestliže jste vy sami autorem některých map nebo add-onů, neváhejte a pošlete je nám do redakce nejlépe na excal@mbox.vol.cz, dostanou se nejen do tištěného časopisu, ale i na CD.

A ještě něco bych vám chtěl říct. Wadmania je pro svůj charakter rubrika vyžadující pro optimální podobu trochu více místa. Protože se ale v tomto čísle teprve zavádí, nemůžeme odhadnout, jaký bude mít úspěch, a tak jsme jí zatím schopni věnovat pouze tuto jednu stránku. Jestli se vám rubrika líbí a jestli chcete rozšířit její obsah, dejte nám to najevo ve vašich dopisech, a já vám slibuji, že s tímto místem budu zacházet nejlépe, jak to jde.

## KDE ZAČÍT PÁTRAT?

Samozřejmě že na Internetu. Ten obsahuje pro fanoušky úplně všechno (včetně plných verzí jejich model). Do pojmu "všechno" nepočítám jen snad všechny přídavné mapy světa, ale i stránky s utilitami a třeba homepage Quake a Unreal klanů. Jak tedy začít?

Nejprve, jako u všeho, logickou cestou. Hledáte stránky s tématikou hry Doom? Tak nejdříve zkuste **(www.doom.com)** a máte to! Zrovna k této straně je však nutné podotknout, že alespoň v době psaní tohoto článku nebyla v provozu (už docela dlouho). Nemusíte zrovna potřebovat Doom, snad všechny známější 3D akční hry mají sity s touto adresou. Ne vždy jsou to ale sity nejkvalitnější.

Tak, a přejdeme na další způsob, a tím jsou (nepočítám-li možné odkazy na stránkách, o kterých jsem psal v minulém odstavci) katalogové vyhledávače. Opominu český Seznam a Atlas, kde najdete stránky většinou spíše menšího kalibru, a vrhnu se na asi nejlepší katalogový vyhledávač Yahoo. Když se v něm trochu prohrabete, naleznete zde opravdu tuny odkazů i na méně známé tituly, jako třeba Damage Incorporated (ale v téže složce třeba chybí Doom).

Třetí možností je shlédnutí stránek výrobců hry, kde nezřídka najdete plno odkazů (třeba u Apogee na stránky ohledně Rise of the Triad, které se jinak velmi špatně hledají). Web takových ID Software by se sice měl v tomto směru dost stydět (= odkazy veškeré žádné), ale narozdíl od toho je tu opravdu velká nabídka na stránkách Unrealu.

No a jestli se stále nevíte, kde začít, zkuste **(www.dukeworld.com, www.doomworld.com, www.quakeworld.com, a www.planetunreal.com).**



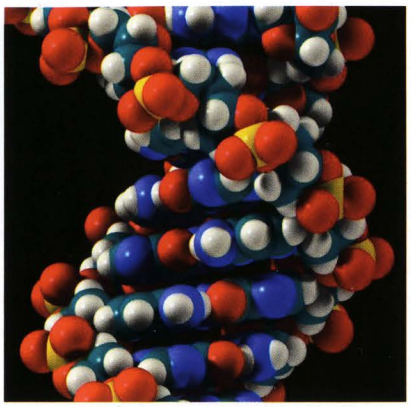
rubriku připravil Maestro Virgilius

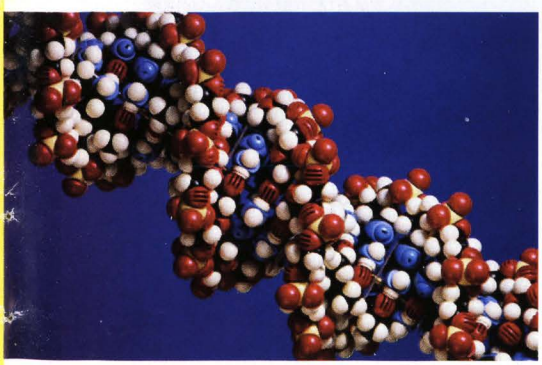
# technologie

Co byste měli vědět o počítačích i o různých divných věcech.

## Bio počítače

Věda zvaná nanotechnologie má netušené možnosti. Součástky vyrobené touto technologií jsou již tak malé, že jsou schopny putovat lidským tělem. Američtí vědci v současné době vyvíjí tzv. bioroboty. Jedna taková příšerka je biočerv. Jedná se o podivuhodnou kombinaci přírody a moderní technologie. Umělý nervový systém tohoto červa má sice pouze 302 neuronů (člověk jich má 1 trilion), ale přesto se jedná o první krok k novému druhu počítače. Co je však zajímavé, nejedná se o běžný počítačový chip, ale o speciální biochip. Celý princip je založený na DNA. Jak možná víte, DNA obsahuje řetězce genetických informací. I lidská dědičnost je založena na DNA. Vědci proto zkoumají, jak tohoto obrovského potenciálu využít. Pokud se opravdu podaří upravit DNA tak, aby byla schopna pracovat s informacemi jako dnešní počítače (1 a 0), bude mít lidstvo v rukou nejvýkonnější počítač, který navždy změní svět. Navíc by byly tyto počítače ohromně rychlé a malé (DNA má velikost molekuly). Experimenty probíhají i s pamětí pracující na bázi proteinů. Hlavně, aby nám počítač jednou neonemocněl.





## Vesmírná turistika

Kdo by se alespoň jednou rád nechtěl podívat do vesmíru? Tento sen si zatím mohou splnit pouze astronomové. Ovšem i pro "normálního" člověka se připravuje cesta do vesmíru. Pokud vás tedy toto téma zajímá, zkuste navštívit (www.tour2space.com). Zde se můžete podrobně seznámit s technikou, která vám v budoucnu umožní vesmírné cestování. Věřte, je to velmi zajímavá podívaná.

## Elektronické knihy

Papírová forma knih, časopisů i novin je již přežitek. Po rozšíření počítačů do domácností se předpokládalo, že dojde k útlumu klasického publikování a přejde se k elektronické podobě. Lidé však své návyky neměnili a nadále stoupala spotřeba papíru. S příchodem Internetu a nových technologie se snad tento nepříznivý stav konečně změní. Pokouší se o to i novinka zvaná e-kniha. E- kniha je ruční zařízení, které je schopno zobrazovat text i obrázky na své obrazovce. Síla této knihy je hlavně i v Internetu. Nepotřebujete chodit do knihkupectví či knihoven. Stačí když navštívíte internetové stránky příslušné firmy nebo vydavatelství a můžete začít stahovat váš oblíbený titul. Internet se tak stane obrovskou knihovnou. Výhod e-knih je opravdu mnoho. Na rozdíl od notebooků jsou podstatně levnější a lehčí. Oči také nebolí, protože můžete regulovat kontrast, barvu textu i pozadí. Umožňují i vyhledávání slov i celých vět a také funkci záložky. Ceny se pohybují od 200$ do 500$. Myslím si, že e-kniha má budoucnost. Možná konečně jednou přestane nesmyslné vyhazování novin.

## Implantáty v lidském těle

Některé základny americké armády začínají používat velmi zajímavou metodu identifikace vojáků - implantované elektronické chipy. Nejedná se ovšem o žádnou novinku. I v České republice existuje možnost implantování podobných chipů pod pokožku psů. Výhody takové identifikace není třeba vysvětlovat. V případě již zmíněné vojenské základny je to hlavně přehledná identifikace vojáků, přenášení utajovaných informací atd. Pokud se tento experiment ujme, není vyloučeno použití i v soukromém sektoru. Implantáty možná nahradí i občanský průkaz. Existují i spekulace, že vědci zkoumají i možnosti nových implantátů, které by byly schopny ovlivňovat chování člověka.

# Problém roku 2000 lze řešit

Jak jistě víte, blíží se rok 2000 a s ním spojené problémy s počítači. Přestože se jedná o známý a mediálně podporovaný problém, je nutné alespoň ve stručnosti říci, o co jde.

Veškeré operační systémy využívají hardwarové hodiny přes BIOS. Hlavním zdrojem všech nepříjemností Y2K (jak se tento problém nazývá) jsou právě hodiny v BIOSU. Starší počítače ještě nebyly tak výkonné, a proto se muselo šetřit místem, kde se dalo. Starší hodiny zobrazují rok pouze dvoumístně tzn. např. rok 1999 zobrazí jako 99 (číslici století „19" si pamatuje automaticky). Už je vám asi jasné, jak počítač zobrazí rok 2000. Ano, zobrazí pouze 00. Vzhledem k tomu, že si už pamatuje číslici století „19", a rok 1900 považuje za nesprávný, změní se na 1980. V obou případech skončíte špatnou roční informací. Veškerý software, který používáte, vás bude pěkně deptat. Už jste dostali od někoho mail třeba z roku 1900? Problémy nastanou i v účetnictví atd. Proto vám radím, zkontrolovat si včas svůj počítač. Pokud zjistíte, že se vás Y2K týká a nemáte na nový počítač, máte několik řešení. Existuje pochybný software, za který vyhodíte zbytečně peníze a stejně není na 100% spolehlivý. Můžete se také chránit lépe. Nejlepší je přece hardwarové řešení. Naštěstí je na trhu „chytrá kartička" Millenium Pass, která obsahuje vlastní BIOS. Není nic snazšího, než ji zasunout do počítače (ISA slot) a můžete letošního Silvestra oslavovat až do němoty bez pocitu úzkosti.

Inzertní oddělení 02 — 66 71 23 16


# Nejlevnější stereo televize

Rozdíl mezi mono a stereo televizí není zanedbatelný a proto má většina lidí u nás mono televizi. Pokud vlastníte počítač, můžete si koupit televizní kartu ASKEY TView 99. Proč? Protože umí dost dobré věci a hlavně je stereo. Po nainstalování potřebných ovladačů a software můžete stávající televizi zahodit a sledovat tak TV jen na monitoru. A co víc? Ke kartě je také dodáván dálkový ovladač (přiložený kabel přilepíte k monitoru), baterie a audio kabel s výstupem na reprobedny.

Obraz na vašem monitoru je opravdu kvalitní. Můžete si měnit velikost okna a pokud zvolíte full screen, tak ani nevíte, že se díváte na počítačový monitor. Co se týče zvuku, je perfektní a podporuje všechny normy. Přestože stereo v České republice vysílá jen Česká televize (občas), je to velmi dobý zážitek. Na výběr máte napojení přímo na bedny a nebo můžete využít výstupu vaší zvukové karty. Jinak TView 99 vaší zvukovku vůbec nepotřebuje. Další výhoda tohoto způsobu sledování jsou tzv. náhledy. Myslím tím, že si můžete zobrazit náhled všech naladěných programů a tak vám nic neuteče. Jestli vás přestane bavit televize, karta TView umožňuje sledování videa, kabelové televize a videokamery. Dálkový ovladač má na rozdíl od klasického televizního ovladače některé funkce navíc (zastavení obrazu, nahrávání, změnu velikosti atd.). Nahraný obraz si můžete uložit jako klasickou animaci (přípona .avi) a nebo „vyfotit" a uložit jako obrázek. Karta umožňuje i příjem teletextu, ale náš teletext má problémy. Přesto nezbývá nic jiného, než kartu TView 99 doporučit. Cena je velmi příjemná (2900 Kč). Karta je pro domácí použití. Náročnějším divákům bych doporučil lepší karty (klidně od stejné firmy) s lepšími parametry. TV karty prodává firma Sensus v Praze, která nabízí pouze čtenářům Excaliburu letní slevu 100 Kč (do prodejny běžte s Excaliburem). Dobírka je také možná. Další informace získáte přímo u této firmy na adrese: Plovdivská 3400, Praha 4 - Modřany, tel: 02/444 021 02, nebo na (www.sensus.cz).

**TVIEW 99**

- **Základní funkce:** Chipset BT878KHF, příjem až 181 programů, zvuková norma PAL DK a PAL BG, náhled až 16 programů, auto scan, funkce mute, avi kompatibilita, možnost propojení s Microsoft Net Meeting.
- **Minimální požadavky na systém:** Pentium 100 MHz, 8 MB RAM (opravdu je lepší min 16 MB), WIN 9x, volný PCI slot.

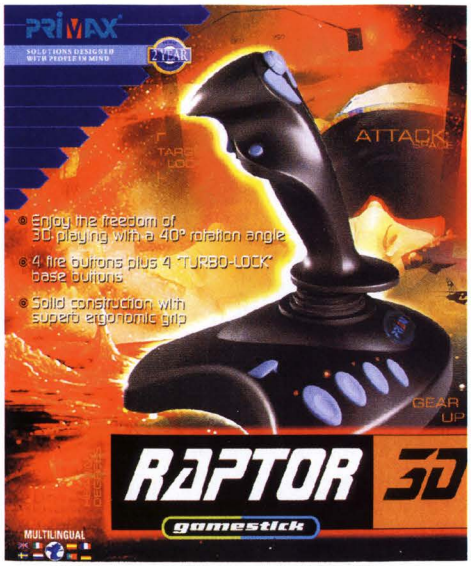




rubriku připravil Michal Strnad

# PC NEWS

To nejnovější ze světa PC




Nejlepší joystick od Conquestu.

## Raptor 3D

Firma Conquest na českém trhu prodává také joysticky. Vzhledem k tomu, že nám je ochotně zapůjčila, mohli jsme je náležitě otestovat. S jasnou převahou vyhrál Raptor 3D, který je opravdu vynikající. Nejlépe ho využijete v 3D hrách. Veškerá tlačítka, která potřebujete, jsou dobře umístěna. Raptor 3D také umožňuje posouvání pohledu.

## Piráti jsou všude na světě

Česká republika stále patří mezi země s velkým podílem nelegálního software. Přestože se tento podíl neustále snižuje, stále se pohybuje okolo 50 %. Velké softwarové firmy se proto na náš trh vůbec nehrnou. Stát tak přichází o další významné zahraniční investory. Nebuďme ale smutní, jsou země, kde jsou na tom i hůře (nebo lépe?). Výroční zpráva BSA (Business Software Alliance) je kritická pro celou východní Evropu.

| | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 |
|---|---|---|---|---|---|
| **Bulharsko** | 94 % | 94 % | 98 % | 93 % | 90 % |
| **ČR** | 66 % | 62 % | 53 % | 52 % | 45 % |
| **Maďarsko** | 76 % | 73 % | 69 % | 58 % | 57 % |
| **Polsko** | 77 % | 75 % | 71 % | 61 % | 61 % |
| **Rumunsko** | 93 % | 93 % | 86 % | 84 % | 86 % |
| **Rusko** | 95 % | 94 % | 91 % | 89 % | 92 % |
| **Slovensko** | 66 % | 62 % | 56 % | 58 % | 50 % |
| **Slovinsko** | 96 % | 96 % | 91 % | 76 % | 73 % |

Německo 28 %, Anglie 29 %; Francie 43 %, Rakousko 38 %.

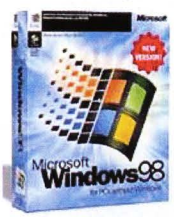
## Kdo vyhraje licenci?

Do konce roku budeme znát vítěze tendru, který vyhlásil Český telekomunikační úřad. Eurotel a Paegas tak jistě získají silného konkurenta, který by mohl přinést další výraznější snížení cen mobilní komunikace. První společnosti, které již projevily zájem, jsou Aliatel (dnes již známá firma a budoucí konkurent Telecomu), Radiokontakt Operator, Tele Denmark a další. O licenci je velký zájem, neboť podle ekonomů se třetí operátor bez problémů "uživí". Česká republika totiž patří, a to i přes ekonomickou krizi, mezi země s největší dynamikou růstu počtu majitelů mobilních telefonů (v současnosti 1 500 000 uživatelů).

Nový operátor bude mít ztíženou pozici tím, že pro zamýšlenou frekvenci 1 800 MHz je potřeba hustější síť vysílačů.

Kde je papoušek?

## Lepší Windows 98




Microsoft uvádí na trh vylepšenou verzi Windows 98 Second Edition. Změn není mnoho. Tuto verzi oken ocení především firmy, protože obsahuje nový prohlížeč Internet Explorer technologie ICS (Internet Connection Sharing), která umožní sdílení jednoho internetového připojení mezi několika počítači, a nové verze programů NetMeeting a Media Player. Dále obsahuje Service Pack.

## stručně

**Cenová válka pokračuje**
Na podzim se očekává další snižování cen procesorů. Intel bude s největší pravděpodobností zlevňovat dokonce i relativně nové procesory Pentium III 500 MHz. Hlavním důvodem je úspěch konkurenčního procesoru AMD K7.

**Ecity již nebude jen hra**
Projekt Ecity úspěšně završil první etapu. Celkově obdaroval 80 000 výherců. Na 4.10.1999 je naplánován ostrý start. Přestože se zatím vše utajuje, půjde zřejmě o opravdové nakupování.

**Paegas přeje létu**
Společnost Radiomobil začala umožňovat telefonování po cele Evropě bez nutnosti složení zálohy. Přestože se jedná pouze o akci na letní období, doufáme, že nebude ukončena. Doposud se totiž musela složit záloha na roaming ve výši 5 000 Kč.

**Paměť 1GB. To je ono!**
Firma Samsung představila nejnovější paměti SDRAM s kapacitou 1 GB pracující na frekvenci 350 MHz. Paměť je vyrobena revoluční technologie 0,13 mikronů.

**Co je nového, pane Špidlo?**
Nový produkt s názvem PC elektro uvádí na trh firma Špidla Data Processing. Nejnovější výběr potěší amatérského i profesionálního elektrotechnika. Vše je přehledně řazeno a každý si jistě vybere.

## Vyrobte si peníze

Firma DTP Studio začala prodávat CD s obrázky našich bankovek a mincí. Veškeré fotografie jsou kvalitně naskenovány. Toto CD využijí hlavně novináři a DTP studia. Pokud chcete vytisknuté bankovky používat, musíte mít povolení České národní banky.

## Síť Apple a PC snad už bez problémů

Pokud znáte někoho, kdo se pokoušel propojit počítače Apple s PC, jistě vám řekne, že ne vždy je vše zcela bez problémů. Příčinou byl Apple Talk, který se musel do PC instalovat. Tento program dokáže za určitých okolností totálně rozhodit vaše Windows. Nehledě na to, že i samotná instalace a konfigurace byla hrozná. Společnost Farallon uvádí na trh nový produkt Home Line, který by měl propojit obě tyto platformy bez problémů, ale má i umožňovat lepší sdílení a také propojení na Internet.

rubriku připravil Michal Strnad



Excalibur

# ON-LINE

www.insider.cz/excalibur

## Aktivita AOL v Evropě

Největší americký provozovatel internetu America Online začíná zvyšovat svou aktivitu v Evropě. Masivní reklamní kampaň probíhá v Německu. Celou akci podporuje ještě vydáváním vlastního časopisu! Další novinkou je originální komunikační software AOL Instant messanger, který je prý daleko lepší než hojně využívané ICQ. Přestože má AOL v Evropě mírné problémy, stále se rozrůstá a také není vyloučeno, že po zrušení monopolu Telecomu prorazí AOL i na český trh (časopis Excalibur? -pozn. ml).

## Přenos dat po energetické síti

Na Slovensku možná poběží Internet po energetické síti. Společnost Corinex totiž úspěšně vyzkoušela přenos dat po obyčejných drátech elektřiny. Jelikož se jedná o velmi levnou technologii, plánuje tato společnost masové připojování během příštího roku. Přenosová rychlost je zatím asi 350 kb/s, ale v budoucnu by měla vzrůst až na 1,5 Mb/s. Ceny společnost zatím neoznámila, ale bližší informace najdete na **(www.corinex.cz)**

## Policie už nemusí kontrolovat řidiče

Zkušební provoz zahájila nová služba **(www.radary.cz)**. Účelem je upozorňovat „neukázněné" řidiče na přítomnost policejních radarů, hlídek, překážek atd. Není divu, že zájem je veliký. Celý systém je založen na vzájemné solidaritě řidičů, kteří posílají SMS zprávy nebo maily o přítomnosti policie na tento server. Ten následně vše hromadně rozešle ostatním. Na severu máte založen účet, kde si nastavíte místo, kde se pohybujete atd. Celý systém je zatím ve

stadiu zkoušení a není jasné, zda bude úspěšný. Vzájemná nesolidarita může celý projekt ukončit. Otázkou také zůstává postoj obou provozovatelů mobilních telefonů. Hromadné rozesílání (tzv. spam) je totiž zakázáno.

## Drahý evropský Internet

Vysoké telefonní účty nejsou problémem jen u nás, ale v celé Evropě. Zhruba před měsícem proběhla ve většině evropských států internetová stávka. Výsledek celé této akce však nenaplnil představy organizátorů. Přesto se zdá, že se konečně blýská na lepší časy. Ve Velké Británii už začaly největší poskytovatelé Internetu nabízet služby zdarma (chápejme poplatky za připojení, ne za telefon). Očekává se, že další státy budou brzy následovat. Problém vysokých poplatků za telefon se však stále neřeší. Pokud chcete levný Internet, musíte si zajet do USA, kde platíte pouze paušál 25$ a můžete být připojeni klidně nonstop. To je, co?

## Český amatérský film na Internetu

Zajímavou oblastí tvůrčí činnosti je výroba amatérských filmů. Nadšenci, kteří vloží svůj čas, svoje umění a v neposlední řadě i peníze do projektu tak šíleného a nevýdělečného jako je natáčení filmu v amatérských podmínkách, si zaslouží stejnou pozornost jako snaživí výrobci českých počítačových her. Zde je pár adres, na kterých najdete stránky věnované projektům samotným a stránky amatérských filmových skupin.

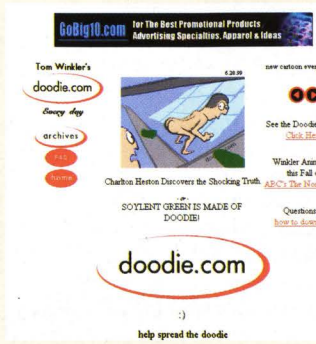
Velice zajímavou se jeví filmařská skupina Alien Space Film, o jejímž filmu Anacunda a dalších se více dozvíte na **(mujweb.cz/www/alienspace/index.htm)**. Milovníky fantasy filmů pro změnu zaujme stránka společnosti Štěpán Benca film, jejíž stránka se nachází na adrese **(www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7244/index.html)**. Na stejném místě také naleznete vše, co se týká ságy Legenda princů z Mortiany 1 - 3.

Tvůrce parodie na Akta X, nazvanou Akty Y, najdete na **(www.jerry.cz/ov/tm/index.htm)**. Obecné informace o českém amatérském filmu, půjčovnu amatérských filmů, stejně jako informace o specializovaném tisku jsou k mání na adrese **(www.tradeweb.cz/amatfilm)**.

Přehled o amatérských filmech a webech amatérského filmu od srpna najít také na adrese **(www.mujweb.cz/zabava/Duch)**. **-pž-**

## www.doodie.com — STRÁNKA MĚSÍCE

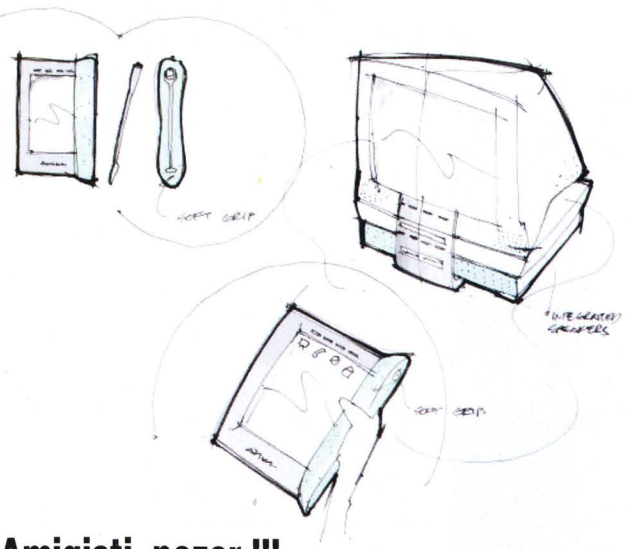
Dneska si představíme takovou malou „prasárnu". Mnozí ji znají. Doodie patří mezi nejoblíbnější „prasečinky" na Internetu. Nejedná se o žádné porno, ale o kreslené animace. Hlavním a také jediným motivem je hmm... jak to napsat.... ehm hlavním motivem je jistá lidská potřeba. Vzhledem k tomu, že se jedna prakticky o každodenní rituál každého z nás, tak i Doodie.com každý den představuje většinou velmi legrační animace. Čtenáři pod 18 let by se měli podívat raději jinam. Jak vás znám, stejně se ale budete dívat skoro každý den na nový „příběh".



Rozjezdový **(www.insider.cz/excalibur)**. Perfektní česko-anglický slovník a naopak **(rex.netp.cz/slovnik.html)**. Komplexní informace o účincích a dávkování Viagry **(www.mujweb.cz/zdravi/viagra)**. Neoficiální stránka Járy Cimrmana na **(eldar.cz/cimrman)**. Povedené stránky o Vaškovi Klausů a spol. **(www.ods.cz)**. Obrázky Pamely Anderson **(www.absolute-celebrities.com/pamela/index.html)**.



rubriku připravil Michal Strnad



# JINÝ SVĚT

Co nového ve světě odpůrců Windows?

## Amigisti, pozor !!!

V tomto "čísle" Jiného světa se budeme věnovat pouze vám. Uznávám, je co dohánět. Vím, že Excalibur byl vždy amigistům nakloněn. Stále nám voláte a píšete, že chcete Amigu. Pokud vás bude více, budeme nuceni vás nepřehlížet. Také doufám, že pochopíte naší orientaci na PC. Nebudu tady zdůvodňovat, co nás k tomu vede (to je asi každému jasné), ale raději se vrhneme na Amigu. Já už sice Amigu nevlastním, ale stále se o ní zajímám. Chápu vaše nadšení. Vlastnil jsem snad všechny verze Amigy, a proto vím, o čem mluvím. Co je tedy v Amiga světě nového?

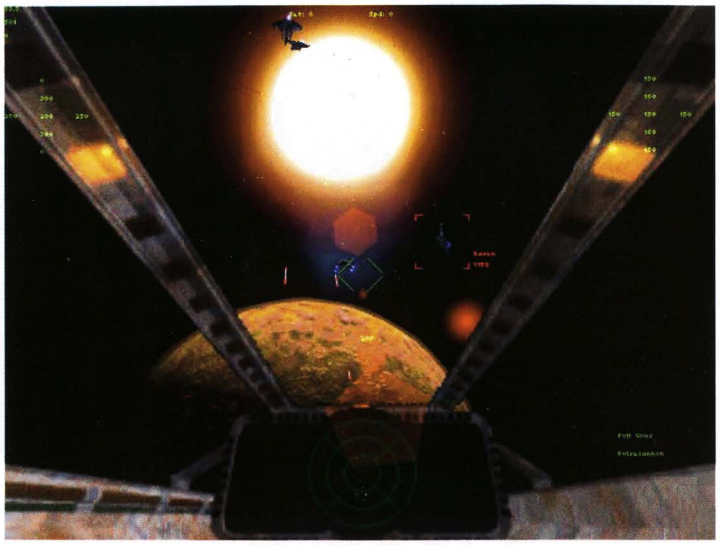
## Amiga NG - utajovaná „bomba"

O nové Amize NG se vede mnoho spekulací. Nikdo, kromě Amiga Inc., neví, co nová Amiga přinese. I o vzhledu se spekuluje. Excalibur vám přináší několik obrazových verzí nové Amigy NG. Vzhledem k tomu, že je nová Amiga stále zahalena tajemstvím, berte prosím tyto útržkovité informace s nadhledem.

Amiga "NEXT GENERATION" (neoficiální označení nové Amigy) bude opravdová multimediální bomba. To, že je Amiga skvělá při práci s grafikou, ví snad i novorozenec, ale nová Amiga bude něco víc. Hlavní síla má být v propojení s televizí a videem. O procesoru se neví vůbec nic. Jen to, že má být postaven na zcela nové technologii. Zabudovaná zvuková karta bude obsahovat nejnovější technologii Dolby Surrond Digital. Grafická 2D karta s 3D akcelerátorem má výkonem převýšit Voodoo 3. Amiga bude také připravena na síťové prostředí a Internet (ethernet karta a modem). Další velkou výhodou budou USB a Firewire porty. Amiga NG bude mít zabudovanou DVD mechaniku. Připojitelný LCD monitor stojí také za povšimnutí. Novinkou také bude nový plně 32 bitový operační systém Desktop 5.0, který má hlavně podporovat 3D grafiku (všechny API i OpenGL a Glide) a Internet. Cena má být docela přijatelná: 800$ (cca 28 000 Kč). Prodej by měl začít už těsně před vánoci. Uvidíme, zda se ještě nová Amiga chytne. Na podzim totiž bude s největší pravděpodobností startovat prodej nového Playstationu od Sony.

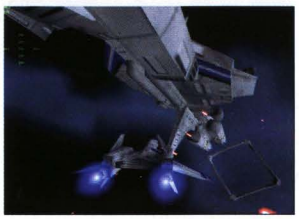
**Jim Collas – nový president Amiga Inc.**

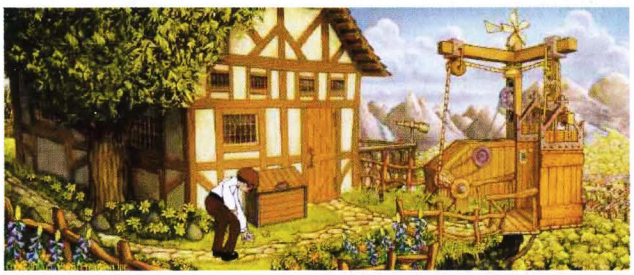
Aktuálně: Firma Kinetic Kreationz připravuje na rok 2000 hru Dark Soul pro Amiga NG. O této hře hovoří jako o amigácké odpovědi na Diablo 2.



## Herní bomba století na amigu

Pokud to ještě nevíte, na Amigu (zřejmě půjde již o novou NG) se vyvíjí taková pařba, o které se nám doposud mohlo jen zdát. Řeč je o sci-fi hře LAMBDA. Zatím je vše ve stádiu výroby, ale zveřejněné screenshoty mnohému nasvědčují.



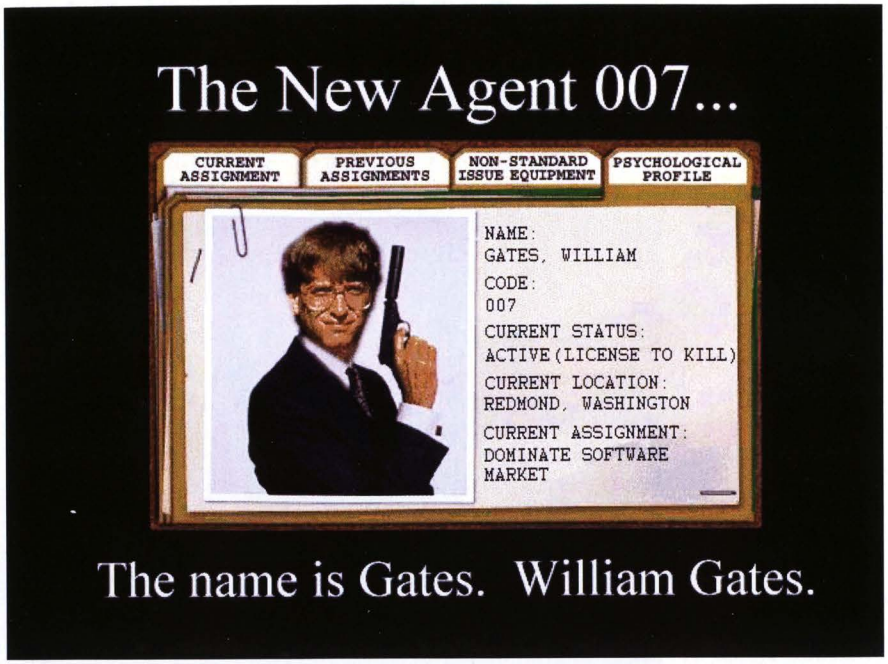


**Nová verze adventury Gilbert Goodmate.**

## Truma Zero

Nejnovější super střílečka od kanadské firmy ClickBoom vypadá dost dobře. Podobá se známé střílečce R-TYPE. Grafika je bez chyby a je ve stylu legendárních TEAM 17. Animací je až nad hlavu (5000 framů). Animované pozadí využívá 256 barev. Na výběr bude 54 zbraní (kulomet, plasma, tankové střely atd.). Také si můžete vybrat styl hry (s příběhem, arcade mód i mód pro více hráčů) Skvělá rocková muzika, která hraje přímo z CD, skvěle doplňuje tuto zabijáckou atmosféru. Truma Zero bude podporovat i multiplayer a bude fungovat jen na Amize s AGA.

Excalibur




**Váš vzor:** I vy můžete zbohatnout, pokud budete umět prodat i vyslovené softwarové odpady.

# Jak se dělá hra?!

## **Díl druhý:** Vytýčení cíle a vytvoření týmu

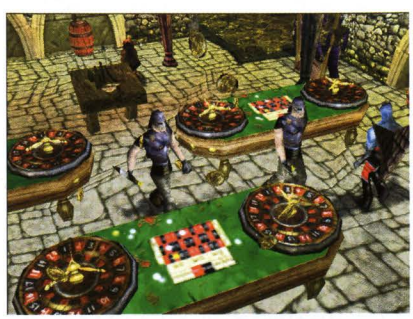
V předešlém díle jsme si pověděli o tom, s čím byste měli počítat, když se pustíte do tak rozsáhlého projektu, jakým výroba počítačové hry je. Dnes bychom se zblízka podívali na to, čím je třeba začít, pokud to myslíte opravdu vážně.

To, co teď potřebujete, je vědět, kdo tu hru vlastně bude s vámi dělat. To je základní předpoklad, a bez něj se jednoduše neobejdete. Již víme, že je dobré mít malou skupinku lidí, která bude zastávat funkci vedení projektu. Je ideální sestavit ji hned na začátku, než se do čehokoliv pustíte. Výhodou potom je, že nebudete na celý problém sám, což je taky jediná možnost, jak se nezbláznit. Označme si tedy tyto lidi pracovním názvem "tým". Nyní je potřeba sehnat další členy, kteří udělají zbytek práce. Říkejme jim třeba "externisté". Samozřejmě je nejlepší snažit se je získat pomocí svých známých a kamarádů. Ale ne vždy je to možné, takže nezbývá než podání inzerátu. První, co vás napadne, je nechat si ho otisknout v nějakých novinách nebo časopise. To samozřejmě lze, a dokonce je i možné, že budete mít štěstí a opravdu najdete někoho, kdo se vám bude hodit, ale je tu i další možnost. Je sice trochu náročnější, ale zase o to více efektivnější.

Tou možností je využít nástěnek v institucích jako jsou vysoké školy a jiná vzdělávací zařízení, kde je plno mladých lidí, kteří ještě nejsou zatíženi takovými "ošklivými" věcmi jako je práce, rodina atd. Vám teď stačí jen vytisknout nějaký poutavý leták (pokud možno hezky barevný), ve kterém specifikujete, koho sháníte, a co by měl umět. Pokud se nikdo neozve, tak doporučuji vytisknout leták větší a ještě barevnější. Potom vám už nic jiného než trpělivost neporadím. Rád bych vám ještě dal jednu radu při vybírání těchto lidí. Vždy chtějte vidět, co již udělali. Pokud třeba sháníte schopného návrháře grafiky, a narazíte na člověka, který vám suverénně tvrdí, že všechno, co po něm chcete zvládne, ale není vám schopen ukázat jediný příklad něčeho, co již udělal a alespoň vzdáleně to souvisí s něčím, co požadujete vy, tak ho můžete už pro začátek zařadit do škatulky "tak tenhle to asi nebude".

**Scénář:** Základní stavební prvek hry.

**Tým:** Výroba hry je týmovou záležitostí.



**DK2:** Kvalitní scénář = základ úspěchu.

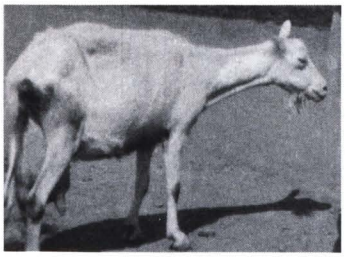
Nyní předpokládejme, že celý tým včetně externistů je kompletní a můžeme se pustit do práce. Vlastně nejdříve bychom si ještě měli určit, kdo co bude dělat, a hlavně jak dlouho mu to bude trvat. S tím souvisí i vytyčení hrubé časové osnovy toho, jak bude celá akce probíhat. Všem zasvěceným je samozřejmě hned od začátku jasné, že se to samozřejmě nestihne. Ale je dobré se tvářit alespoň teď (když je to ještě možné), že je to všechno o.k., a že hra bude hotová přesně načas.

Ještě se trochu důkladněji podívejme na hierarchii celé skupiny. Neberme teď v úvahu rozdělení na onen výše zmiňovaný tým a externisty, ale raději se zabývejme tím, jak by se celá práce měla řídit v praxi. Pro zopakování si vyjmenujme, koho vlastně obecně máme k dispozici. Měli bychom mít skupinu programátorů, scénáristu, 3D-grafika, 2D-grafika, návrháře, zvukaře a hudebníka. Pokud si chceme někoho zvolit do čela, pak by to měl být asi programátor, který má dostatečné znalosti v ostatních oborech, které budeme potřebovat. Je to nutné pro to, aby mohl ovlivňovat činnost dalších spolutvůrců. Uveďme malý příklad: Náš vynikající grafik (3D-animátor) vytvoří level pro naši hru, která je založena na enginu využívající 3D-chip grafické karty. Level je to sice krásný, ale při takovém množství detailů a objektů, které tam udělal, to nepoběží ani na té nejnovější 'Voodoo XY' prostě rychleji než 1,5 snímků za sekundu. No a teď je na programátorovi, aby mu to patřičně vysvětlil, a ubezpečil ho, že tímto způsobem se dál nehneme, a pokud neumí udělat scénu s polovičním počtem polygonů, tak je to k ničemu. Stejně tak je to i s hudbou a zvukem.

Další, kdo by měl neustále spolupracovat s většinou ostatních členů naší skupiny, je bezpochyby scénárista. Jeho úloha je poměrně obtížná v tom ohledu, že je zodpovědný za celkovou sladěnost všech prvků hry. Ať už jde o příběh, který sám vytváří, nebo o audiovizuální stránku, která by měla kopírovat styl a žánr celého výtvoru. Na to je potřeba si dávat pozor, protože by se lehce mohlo stát, že při větším počtu lidí, kteří se projektu účastní, by na konci mohla celá hra vypadat jako naprostá slátanina.

Na závěr bych rád doplnil, že teď je vhodná chvíle se rozhodnout, jestli chcete hru dělat jen pro zábavu (svoji i ostatních), anebo počítáte i s nějakým ziskem. V tom případě je totiž rozumné se zabývat finanční stránkou celé věci již teď. Ale o tom zase někdy příště.

EX[ MAREK WÜNSCH
<wunsch@newton.fjfi.cvut.cz>



# horečka herní noci

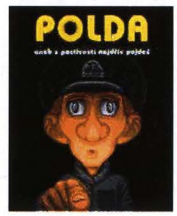
## kdo nehraje, nevyhraje

## 1 *žádný plevel, ale...*

# hra zdarma!

KAŽDÝ, kdo si TEĎ předplatí Excalibur s CD na 12 čísel, dostane zdarma hru, encyklopedii nebo sadu CD podle svého výběru! *

**Ve stínu havrana**
Nejnovější česká adventura se skvělým dabingem Jiřího Lábuse.




**Polda**
Nejprodávanější česká hra. Že ji ještě nemáte? Tak to je zlé...

**Monaco GP 2**
Nejlepší simulátor F1 na trhu s českým manuálem. Neváhejte!
[ *Hru distribuuje firma HYPE entertainment.* ]

**Lexikon českého filmu**
Ideální encyklopedie pro všechny příznivce českého filmu.

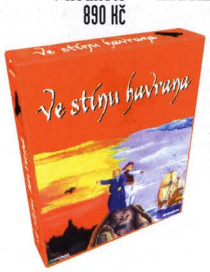
**8 CD:**
Knihovna 2, Grafika skrz naskrz a PC elektro od Špidla Data Processing.

## 2 *dejte si s námi soutěž o*

# 50 výher!

Chcete vyhrát hru „Ve stínu havrana" nebo „Posel bohů" nebo některé jiné z 50 výher? Stačí, když si objednáte z Excalibur nabídky starších čísel a CD v minimální hodnotě 300 Kč! Slosování výherců proběhne 30. září 1999.

**10 výher** v hodnotě **890 Kč**
CINEMAX



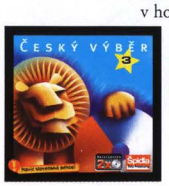

**Ve stínu havrana**
Jiří Lábus ve všech rolích této nové české adventury.

**5 výher** v hodnotě **390 Kč**
CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ

**Olympijské hry dětem**
Víte, co je kalokagathia nebo ekecheira?

**10 výher** v hodnotě **399 Kč**
Špidla Data Processing

**Český výběr 3**
Nejprodávanější a edice českého shareware.




**5 výher** v hodnotě **699 Kč**
FUTURE GAMES

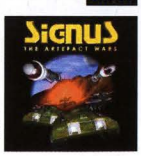
**Posel bohů**
Kvalitní česká adventura.

**5 výher** v hodnotě **299 Kč**
Boovie

**Boovie**
Logika a zábava v české hře Boovie.

ZIMA

**5 výher** v hodnotě **499 Kč**




**Signus**
Česká strategie s mimořádně kvalitní AI.

**5 výher** v hodnotě **299 Kč**
BBS

**5 výher** v hodnotě **799 Kč**

**Alchemix**
Originální česká hra.

**Argo**
Napínavá, 3D renderovaná česká adventura.

## 3 *a vyberte si*

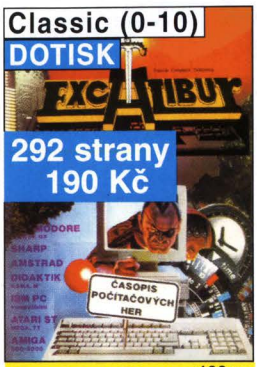
# CD zdarma!

A aby toho nebylo málo, tak ještě KAŽDÝ, kdo si objedná starší čísla a CD v hodnotě 500 Kč a více, si může vybrat Excalibur CD, které mu pošleme zcela ZDARMA současně s objednanými čísly! *

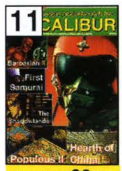
[ * Nabídka platí do vydání příštího Excaliburu. Vámi vybrané zboží Vám zašleme do 21 dnů po obdržení Vaší platby. Pokud by naše zásoby již byly definitivně rozebrány, zašleme Vám aktualizovanou nabídku. ]

# Excalibury do sbírky

Pokud není Vaše sbírka Excaliburů kompletní, můžete si ji za výhodné ceny doplnit.

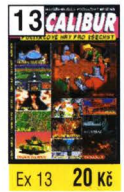



Classic (Ex 0-10, 292 strany) **190 Kč**

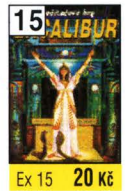



Ex 11 **20 Kč**

Ex 12 **20 Kč**



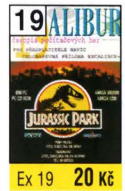

Ex 13 **20 Kč**




Ex 15 **20 Kč**

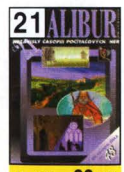
Ex 16 **20 Kč**

Ex 17 **20 Kč**



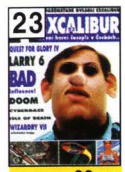

Ex 19 **20 Kč**

Ex 20 **20 Kč**



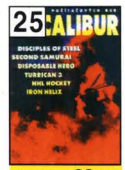

Ex 21 **20 Kč**

Ex 22 **20 Kč**

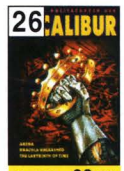



Ex 23 **20 Kč**

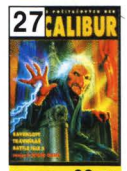
Ex 24 **20 Kč**



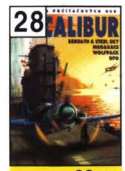

Ex 25 **20 Kč**




Ex 26 **20 Kč**




Ex 27 **20 Kč**



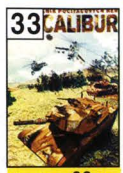

Ex 28 **20 Kč**

Ex 29 **20 Kč**

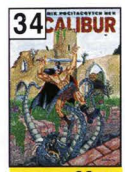
Ex 30 **20 Kč**

Ex 31 **20 Kč**

Ex 32 **20 Kč**

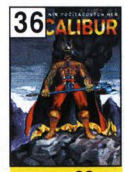



Ex 33 **20 Kč**



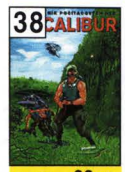

Ex 34 **20 Kč**

Ex 35 **20 Kč**

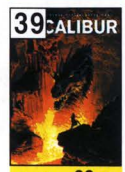



Ex 36 **20 Kč**

Ex 37 **20 Kč**




Ex 38 **20 Kč**



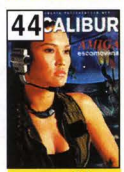

Ex 39 **20 Kč**

Ex 40 **20 Kč**

Ex 41 **20 Kč**

Ex 42 **20 Kč**

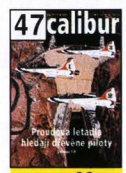
Ex 43 **20 Kč**




Ex 44 **20 Kč**

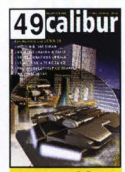
Ex 45 **20 Kč**

Ex 46 **20 Kč**

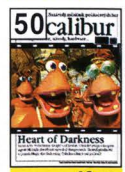



Ex 47 **20 Kč**

Ex 48 **20 Kč**



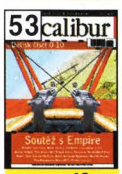

Ex 49 **20 Kč**



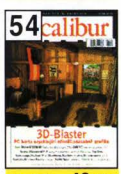

Ex 50 **40 Kč**

Ex 51 **40 Kč**

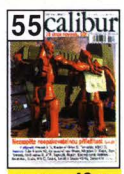
Ex 52 **40 Kč**



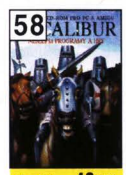

Ex 53 **40 Kč**




Ex 54 **40 Kč**

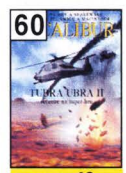



Ex 55 **40 Kč**

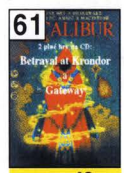



Ex 58 **40 Kč**

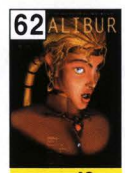
Ex 59 **40 Kč**




Ex 60 **40 Kč**




Ex 61 **40 Kč**




Ex 62 **40 Kč**

**47 čísel: pouze 490 Kč!**

## velká série

Excalibur 11 - 13, 15 - 54 a 58 - 62
(původní cena 1.517,50 Kč)

Velká série (11 - 13, 15 - 54, 58 - 62) **490 Kč**

# Seznam návodů

Sháníte-li návod na Vaší oblíbenou hru, možná Vám pomůže tento seznam:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1944 Across the Rhine Ex 50 | Countdown Ex 12 | Enigma Force Classic | Indiana Jones 2 Classic | Mortal Kombat 2 Ex 42 | Ripper Ex 60 | The Elf Classic |
| 7 dní a 7 nocí Ex 39 | Chaos Strikes Back Classic | Fillets Ex 68 | Indiana Jones 3 Ex 11, 20 | Mortal Kombat 3 Ex 52 | Robinson's Requiem Ex 51 | The Elk Moon Murder Ex 58 |
| Agent Mlíčňák Ex 50 | Creatures Ex 16 | Final Fantasy 7 Joystick 1 | Indiana Jones 4 Ex 12, 15 | Mortal Kombat 4 Joystick 1 | Rogue Trooper Ex 11 | The Great Escape Classic |
| Alien Virus Ex 58 | Cruise for a Corpse Classic | Equinox Classic | Infiltrator Ex 15 | Myst Ex 32 | Rome Ex 15 | The Neverhood Ex 62 |
| Alone in the Dark Ex 16 | Daedalus Encounter Ex 45 | Eye of Beholder Ex 11, 12, 13 | Ishar 2 Ex 21, 34 | Nascar Racing Ex 58 | Saboteur Classic | The Rise of the Dragon Classic |
| Alone in the Dark 2 Ex 27 | Daggerfall Ex 60 | Eye of Beholder 2 Ex 13, 15 | Ishar 3 Ex 32 | Neuromancer Classic | Sam & Max Ex 22 | The Settlers Ex 42 |
| Alone in the Dark 3 Ex 43 | Dam Busters Classic | Falcon Classic | Joe Blade Ex 15 | Nobby Ex 24 | Sensible World of Soccer Ex 61 | Tajemství Oslího ostrova Ex 32 |
| Angel Devoid Ex 55 | Damocles Classic | Fascination Ex 20 | Journeyman Project Ex 40 | Noctropolic Ex 55 | School Daze Ex 21 | Targhan Ex 15 |
| Arena: The Elder Scrolls Ex 28, 29 | Dan Dare 2 Classic | Feud Classic | K240 Ex 35 | Nosferatu the Vampire Classic | Screamer Ex 57 | Tarzan Ex 12 |
| Amazon Guardians of Eden Ex 26 | Darkmere Ex 32, 34, 35 | Fighter Bomber Classic | King's Quest 1 Ex 51 | One Must Fall 2097 Ex 44 | Shadowcaster Ex 22 | Theme Park Ex 58, 56 |
| Ataristův protiútok Classic | Dark Man Classic | Flight of the Amazon Queen Ex 50 | King's Quest 2 Ex 54 | Operation Stealth Classic | Shadow Fire Classic | Three Weeks In Paradies Classic |
| Azrael's Tear Ex 58 | Dark Side Classic | Flashback Ex 16 | King's Quest 3 Ex 21 | Pandora Directive Ex 58 | Shadow of the Beast 1 Classic | Thunderbirds Ex 13 |
| A-10 Tank Killer Classic | Death Game Ex 39 | Flying Nightmares Ex 52 | King's Quest 6 Ex 15 | Panzer Commander Ex 68 | Shadow of the Beast 2 Classic | Thunder Cats Classic |
| Barbarian Classic | DeathKeep Ex 60 | Fragile Alegiance Ex 59 | Lands of Lore 2 Ex 68, Joystick 1 | Paradroid Classic | Shadowworlds Ex 15 | Total Recall Classic |
| Battle Command Classic | Death Wish 3 Ex 15 | Full Throttle Ex 45 | Last Dynasty Ex 52 | Peppers Adventure in Time Ex 32 | Shannara Ex 53 | Tomb Raider Ex 58 |
| Belegost Classic | Discworld Ex 51 | Future Wars Classic | Last Ninja 2 Ex 11 | Persian Gulf Inferno Classic | Sherlock Holmes Ex 15 | Tubra Ubra 2 Ex 62 |
| Beneath a Steel Sky Ex 42 | Dizzy Classic | F-19 Stealth Fighter Classic | Last Rites Joystick 1 | Plan 9 Ex 13 | Simon the Sorcerer Ex 29 | Tusker Classic |
| Bioforge Ex 46 | Dizzy 2 Classic | F-29 Retaliator Classic | Laura Bow 2 Ex 17 | Perihelion: The Prophecy Ex 28, 30 | SimSafari Ex 68 | UFO Ex 30 |
| Black Crypt Ex 15, 16 | Dracula Unleashed Ex 29 | Gabriel Knight Ex 24 | Legacy Ex 19 | Phantasmagoria 2 Ex 59 | Soldiers at War Joystick 1 | Ultima 1 Ex 51 |
| Black Dahlia Ex 68 | Dračí historie Ex 52 | Gabriel Knight Mystery Ex 53 | Legends of Valour Ex 17 | Police Quest 3 Ex 26, 27 | Space Quest 1 Classic | Ultima 2 Ex 54, 56 |
| Blinky's Scary School Ex 21 | Dragon Sphere Ex 33 | Gateway Ex 17 | Legend of Kyrandia Ex 28 | Police Quest 4 Ex 25 | Space Quest 2 Classic | Ultima 7 Ex 60, 61 |
| Blue Force Ex 26 | DragonStone Ex 41 | Gateway 2 Ex 20 | Legene of Kyrandia 2 Ex 23 | Powermonger Classic | Space Quest 4 Ex 21 | Ultima 8 Ex 59 |
| Brutal: Paws of Fury Ex 50 | Dragon's Lair Ex 34 | Gobliiins Ex 13 | Leisure Suit Larry 2 Classic | Populous 2 Ex 11 | Space Quest 5 Ex 17 | Ultima Underworld 2 Ex 16, 17 |
| Cadaver Classic | Dragon's Lair 1 Classic | Gobliiins 3 Ex 16, 25 | Leisure Suit Larry 3 Ex 11 | Premier Manager '98 Joystick 1 | Space Quest 6 Ex 52 | Universe Ex 36 |
| Cadaver 2 Ex 13 | Driller Classic | Gordian Tomb Ex 12 | Leisure Suit Larry 4 Ex 12 | Prince of Persia 2 Classic | Speedball 2 Classic | Veil of Darkness Ex 17 |
| Castle Master 1 Classic | Diablo Ex 59 | Grand Theft Auto Joystick 1 | Leisure Suit Larry 6 Ex 23 | Prisoner of Ice Ex 50 | Spec Ops Joystick 1 | Vendeta Ex 36 |
| Cauldron 2 Classic | Doom Ex 25 | Heart of China Ex 11 | Leisure Suit Larry 7 Ex 59 | Příhody Robina Hooda Ex 11 | Spider Man Ex 39 | War in Middle Earth Classic |
| Cesta Tmou Ex 34 | Duke Nukem 3D (editor) Ex 60, 61 | Head over Heels Ex 11 | Little Bit Adventure Ex 47 | Pyjamarama Classic | Stonekeep Ex 54, 55 | Warcraft Ex 51 |
| Civilization Joystick 1 | Dune Ex 17 | Heart of Darkness Joystick 1 | Lost Eden Ex 47 | Quake 2 Joystick 1 | Startrek: Borg Ex 59 | Waxworks Ex 15 |
| Civilization 2 Ex 61 | Dune 2 Ex 17 | Heimdall 2 Ex 52 | Lost in Time Ex 23 | Queen: The eYe Ex 68, Joystick 1 | Strike Force Harrier Classic | Ween Ex 19 |
| Clouds of Xeen Ex 38 | Dungeon Keeper Ex 68 | Horké léto Joystick 1 | Lure of the Remptress Ex 13 | Quest for Glory 4 Ex 25 | Supermacy Classic | Willy Beamish Ex 21 |
| Clystron Ex 26 | Dungeon Master Classic | Hero's Quest Classic | Machiavelli the Prince Ex 49 | Railroad Tycoon Classic | Super Cars Classic | Wizardry 7 Ex 21, 23, 24 |
| Codename Iceman Ex 20 | Dylan Dog Ex 12 | Hero's Quest 2 Classic | Maniac Mansion Classic | Ravenloft Ex 31 | Světák Bob Ex 24 | World Cup 98 Joystick 1 |
| Colonization Ex 48 | Eco Quest 2 Ex 17 | Hired Guns Ex 27, 28, 29, 31 | Maniac Mansion 2 Ex 19 | Ravenloft 2 Ex 55 | Swigridova kletba Ex 61 | X-COM 3 Ex 62 |
| Colony Classic | Ečstatica Ex 48 | History Line Ex 17 | Master of Orion 2 Ex 62 | Realms of the Haunting Ex 62, 68 | Switchblade Ex 16 | Xenomorph Classic |
| Commandos Joystick 1 | Eidolon Ex 15 | Hook Ex 13 | Metal Ex 12 | Retribution Ex 40 | Syndicate Ex 23 | Yie ar Kung-Fu Classic |
| Companions of Xanth Ex 25 | Elite Classic | Hundra Classic | Might & Magic 5 Ex 22 | Return of the Phantom Ex 21 | Syndicate Wars Ex 59 | Yolkfolk Dizzy Ex 20 |
| Conan the Cimerian Ex 12, 16 | Elvira Classic | Inca Ex 22 | Misja Ex 12 | Return to Zork Ex 20 | Synnergist Ex 57 | Zombie Ex 13 |
| Congo the Movie Ex 55 | Elvira 2 Ex 13 | Inca 2 Ex 22 | Monkey Island 1 Ex 11, 12 | Rex 1, 2 Classic | The 7th Quest Ex 21 | |
| Conquest of Camelot Ex 20 | Enchanter Ex 20 | Indiana Jones 1 Classic | Monkey Island 2 Ex 12 | Ringworld Ex 17 | The Dig Ex 53 | |

**4 x Excalibur + CD: pouze 444 Kč!**

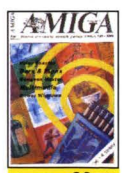
## série Excalibur + CD

Nemáte poslední Excalibury? Nyní to můžete napravit! A navíc: jedno číslo Vás vyjde na pouhých 111 Kč...

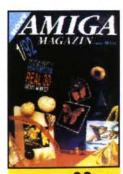
série Excalibur + CD 68 - 71 **444 Kč**

# Amiga Magaziny

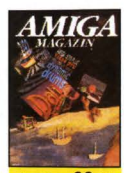
Máte-li počítač Amiga, pak byste měl mít Amiga Magaziny! I když jsou z let 91/92, stále jsou „IN".




Am 3 **20 Kč**




Am 4 **20 Kč**




Am 5 **20 Kč**

Am 6 **20 Kč**

**CD 50**

CD 50 **75 Kč**

**CD 52**

CD 52 **75 Kč**

**CD 56**

CD 56 **75 Kč**

**CD 57**

CD 57 **75 Kč**

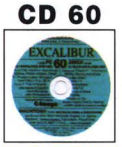
**CD 58**

CD 58 **75 Kč**

**CD 59**

CD 59 **75 Kč**

**CD 60**



CD 60 **75 Kč**

**CD 61**

CD 61 **75 Kč**

**CD 62**

CD 62 **75 Kč**

**CD 63**

CD 63 **75 Kč**

**CD 64**

CD 64 **75 Kč**

**CD 65**

CD 65 **75 Kč**

**CD 66**

CD 66 **75 Kč**

**CD 67**

CD 67 **75 Kč**

## 12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

## Excalibur CD série

Doplňte si svou sbírku CD! Můžete mít Excalibur CD 56 - 67 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

Excalibur CD série (CD 56 - 67) **480 Kč**

## Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC, Amize nebo Macintoshi staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na Excalibur CD 68 najdete **více než 200 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzní her pro PC a bonus: **dema na 3D akční hry!**

Excalibur 68 + CD (200 her) **120 Kč**

## Excalibur 69 + CD

Ještě více ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitečných programků. **Bonus: sportovní hry EA Sports.** V časopise jsou kromě recenzí též nové rubriky. Jako **dárek** dostanete první číslo návodového časopisu **Joystick.**

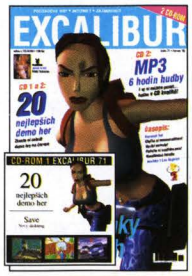
Excalibur 69 + CD (240 her) + joystick **150 Kč**

## Excalibur 70 + CD

I když výjimečně neobsahuje časopis ani CD žádné překvapení či mimořádnost, u dema her i samotného časopisu se rozhodně nudit nebudete (dema na Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Mechwarrior 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako **dárek** dostanete starší číslo Excaliburu.

Excalibur 70 + CD + starší číslo **150 Kč**

## Excalibur 71 + 2 CD



Za stenou cenu **2 CD-ROM!** Na prvním je **20 nejlepších demo her** z června tohoto roku, **test verze Quake 3 Arena,** shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje **6 hodin hudby (!!!) ve formátu MP3,** 4 další demoverze her a Internet Explorer 5.

Excalibur 71 + 2 CD **150 Kč**

## Excalibur 72 + CD

Na CD je **plná verze** nejlepší slovensko-české tahové strategie **Spellcross.** Hra původně stála 999 Kč, Excalibur však získal licenci a tak nyní i Vy můžete velet Alianci a zachraňovat svět. **Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

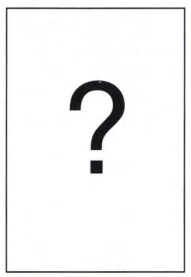
Excalibur 72 + CD Spellcross **150 Kč**

## Excalibur 73 + CD

Jaká **plná verze** bude na CD v této chvíli ještě nevíme, bude to však opět **velice dobrá hra** v původní hodnotě několika set Kč. Chcete-li mít 100 % jistotu, že Vám Excalibur 73 + CD neunikne, můžete nám ho zaplatit předem a my Vám ho pošleme, jakmile vyjde!

Excalibur 73 + CD s celou hrou **150 Kč**

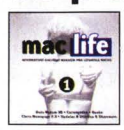
## Excalibur 74 + CD



Pokud již nyní máte zájem o Excalibur 74 + CD, měl byste vážně uvažovat o předplatném na 12 čísel, kde navíc **zdarma získáte celou hru nebo špičkový multimediální program** podle Vašeho výběru a navíc můžete vyhrát jednu z velkého množství cen!

předplatné 12 čísel + hra + soutěž **1 800 Kč**

## CD pro Macintosh



CD-ROM z října 1997 je doslova nabito programy pro Macintosh! Navíc obsahuje zajímavě provedený multimediální časopis. Velmi mnoho programů a dat pro Macintosh najdete také na těchto Excalibur CD: **52, 56, 60, 61 a 68.**

Maclife CD, Excalibur CD 52, 56, 60, 61, 68 po **75 Kč**

## CD pro Amigu

Následující Excalibur CD obsahují mnoho programů a dat pro Amigu 500-4000: **50, 52, 56 - 63, 65 - 68.**

Excalibur CD 50, 52, 56 - 63, 65 - 68 po **75 Kč**

# EXCALIBUR objednací kupón

**1** *žádný plevel, ale...*

## hra zdarma!

☐ Ano, složenkou si předplácím Excalibur s CD na 12 čísel za 1 800 Kč a jako prémii chci ZDARMA poslat: *

☐ Ve stínu havrana ☐ Polda ☐ Monaco GP 2 ☐ Lexikon českého filmu ☐ 8 CD

☐ Ano, složenkou si předplácím Excalibur bez CD na 12 čísel za 600 Kč bez prémie

**3** *a vyberte si*

## CD zdarma!

**2** *dejte si s námi soutěž o*

## 50 výher!

Chcete vyhrát hru „Ve stínu havrana" nebo „Posel bohů" nebo některé jiné z 50 výher? Stačí, když si objednáte z Excalibur nabídky starších čísel a CD v minimální hodnotě 300 Kč! Slosování výherců proběhne 30. září 1999.

☐ Ano, složenkou platím starší čísla a CD za více než 500 Kč, proto chci ZDARMA poslat PRÉMII *(vyberte si jednu možnost):* *

☐ CD 56 ☐ CD 58 ☐ CD 59 ☐ CD 60 ☐ CD 61 ☐ CD 64 ☐ CD 65 ☐ CD 66 ☐ CD 67

Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do „**Zprávy pro příjemce**" napište za co a kolik platíte. U starších čísel a CD připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** • Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

| | |
|---|---|
| Excalibur CD série | = 480 Kč |
| Excalibur + CD 69-71 | = 350 Kč |
| poštovné a balné | = 30 Kč |
| **CELKEM** | **860 Kč** |

Vyplněný kupón zašlete, prosím, na adresu: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1. Veškeré dotazy ohledně předplatného můžete telefonovat (02 / 66 71 23 15 - 6), faxovat (02 / 66 71 23 16) nebo mailovat (excal@mbox.vol.cz). Nejnovější informace jsou na (www.insider.cz/excalibur). 24 hodin denně je Vám k dispozici záznamník (02 / 66 71 23 16).

[ * Nabídka platí do vydání příštího Excaliburu. Vámi vybrané zboží Vám zašleme do 21 dnů po obdržení Vaší platby. Pokud by naše zásoby již byly definitivně rozebrány, zašleme Vám aktualizovanou nabídku. ]

# IN OUT

www.insider.cz/excalibur

Vážení čtenáři, počínaje tímto číslem se výhry přesunují do předplatitelské části. Nechceme totiž možností výhry ovlivňovat Vaše názory na Excalibur. **Výherci z Excaliburu 71:** Ceny s herní tématikou získávají: Verunka Jedlická (Neratovice), Ivo Šafus (Varnsdorf), Jan Tureček (Nýrsko), Tomáš Častulík (Vlachovice).

Vážený pane, v sedmdesátém čísle Vámi vydávaného časopisu EXCALIBUR jste v rubrice PC NEWS na str. 61 otiskli článek "Reklamace zboží není bez problémů". V článku jste uvedli, že firma MIRONET nevyřizuje reklamace, přístup prodejců firmy jste nazvali neprofesionálním a pubertálním. V telefonickém rozhovoru uvedl autor článku, pan Michal Strnad, že popsal svoji vlastní zkušenost z provozovny MIRONETu Jižní Město. Dovolte mi uvést několik faktů týkajících se uvedeného článku.

Pan Strnad si v naší provozovně Jižní Město zakoupil CD ROM BTC 40x. V záruční lhůtě CD ROM přinesl s tím, že nenačítá jeho dvě CD media. Jelikož se jednalo o CD media (zřejmě přikládaná k některým počítačovým magazínům), byla media odzkoušena v jiném (zcela funkčním) kusu CD ROM BTC 40x. Ani tento CD ROM media pana Strnada nebyl schopen načíst. Reklamovaná CD mechanika byla po té vyzkoušena s originálním CD mediem. Test proběhl v pořádku, prodejce tedy vysvětlil panu Strnadovi, že se nejedná o reklamovatelnou závadu, ale o poškozená CD media zákazníka. Pana Strnada prodejce odkázal na odbornou literaturu či na webovskou stránku výrobce BTC mechanik. V daném případě postupoval prodejce správně, eventuelní převzetí CD ROMu do reklamačního řízení by problém neodstranilo (vadná CD media) a naopak by způsobilo zbytečné pozdržení práce pana Strnada na zakoupeném PC.

V článku pan Strnad uvedl, že reklamace nevyřizuje firma MIRONET. Není mi známo, z jakého důvodu uvedl tento neúplný název. Pan Strnad požadoval reklamaci ve firmě MIRONET Jižní Město o.s., Bureš-Novotný (toto obchodní jméno je uvedeno na každém daňovém dokladu této firmy). "MIRONET" je ochranná známka, kterou její majitel na základě licenčních smluv povoluje používat jako přídavek k obchodnímu jménu svým vybraným obchodním partnerům. Domnívám se, že uvedením špatného obchodního jména se pan Strnad snažil záměrně poškodit celou síť prodejců používajících jako přídavek ochrannou známku "MIRONET".

Nebudu na tomto místě dále spekulovat o tom, nakolik jsou přívlastky "neprofesionální" a "pubertální" z pera pana Strnada na účet prodejců firmy MIRONET Jižní Město o.s., Bureš-Novotný opodstatněné a podložené, faktem zůstává, že svévolné užívání ochranné známky "MIRONET" bez dalšího uvedení obchodního jména a ve spojení s nepravdivými a nepodloženými údaji, značně poškodilo majitele ochranné známky i její další uživatele, a **proto požadujeme:**

**1. Otištění omluvy** na stejném místě, tzn. V rubrice PC NEWS. V omluvě je třeba uvést, že se jednalo o reklamaci ze strany pana Strnada neoprávněnou, reklamované zboží bylo naprosto v pořádku, prodejci firmy MIRONET Jižní Město o.s., Bureš - Novotný jednali plně v souladu s reklamačním řádem a občanským zákoníkem. V textu článku požadujeme rovněž omluvu za označení prodejců firmy jako pubertálních a neprofesionálních.

**2. Náhradu majetkové újmy** způsobené majiteli ochranné známky "MIRONET", panu ing. Robertovi Novotnému ve výši **50 000 Kč** (slovy padesát tisíc korun). Uvedená škoda byla způsobena dočasným odmítnutím plateb za poskytnutí licencí na užívání ochranné známky "MIRONET". **Dvouměsíční platby odmítlo pět uživatelů ochranné známky jako reakci na Vámi otištěný článek.**

**3.** Náhradu nemajetkové újmy - zadostiučinění - ve výši **200 000 Kč** (slovy dvě stě tisíc korun).

Vaši odpověď včetně provedení výše uvedených plateb očekáváme do sedmi dnů po doručení tohoto dopisu... V opačném případě budeme nuceni řešit celou záležitost soudní cestou a v částce zadostiučinění zohledníme další dobu plynoucí mezi Vámi otištěným článkem a omluvou.

S úctou za ing. Roberta Novotného
**Mgr. L. Rambousková,** právní odd., Praha 6

*Jak je vidět, Excalibur má značnou váhu. I kdyby bylo všechno tak, jak uvádí paní doktorka, tak to neopravňuje jakoukoliv firmu takto jednat. V dopise je navíc mnoho nepřesností. CD nebyly pochybného původu (jednalo se o Excalibur CD, o Civilization a Commandos), prodavači (spíše děti) před vlastní koupí mechaniku vychvalovali a při reklamaci ji očerňovali, na budově je pouze nápis „Mironet" atd. Tento dopis potvrzuje to, že ryba smrdí od hlavy a že ani u vedení firmy Mironet se neřídí nepsaným pravidlem „Náš zákazník - náš pán". Jak asi zachází se svými zákazníky, když takto zachází s námi?* ***Martin Ludvík***

**IN**
Plná verze Spellcrossu!
Objevují se další distributoři her.
Je léto - a je plné holek.

**OUT**
Omezená kapacita CD.
Někomu se sníží tržby.
Léto skončí - a kam půjdou?

# Něco se Vám nelíbí? Můžete to změnit!

Chceme, aby Excalibur plně odpovídal Vašim představám. Proto jsme připravili stručný dotazník, o jehož vyplnění Vás tímto žádáme.

▶ Herní časopis s CD kupuji HLAVNĚ kvůli (zaškrtněte POUZE JEDNU MOŽNOST!!!): ☐ časopisu ☐ CD

▶ Na to, ZDA a JAKÝ koupím herní časopis, má HLAVNĚ vliv :
1. _____
2. _____

▶ Excalibur CD MUSÍ NEZBYTNĚ a NUTNĚ obsahovat:
1. _____
2. _____
3. _____

▶ Na Excalibur CD chci postupně mít těchto deset CELÝCH (!!!) her:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

▶ Napište, co se Vám na Excaliburu, CD a našich službách NELÍBÍ:

▶ Od herního časopisu chci především:

▶ Kolik je vám let? _____

Děkujeme Vám, že jste věnoval svůj čas k vyjádření Vašeho názoru. Prosíme, vyplňte též svoji adresu a spojení na Vás na druhé straně listu.
Vyplněnou anketu zašlete na adresu: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1

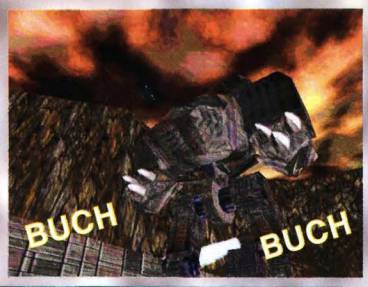
# VÁLKA KLANŮ



Story a grafická úprava: Pavel Žďárek * Použity screenshoty z her Heavy Gear, Shadow Company aj. + fotky ze série Star Wars + další.

## ZÁKLADNA JRČ

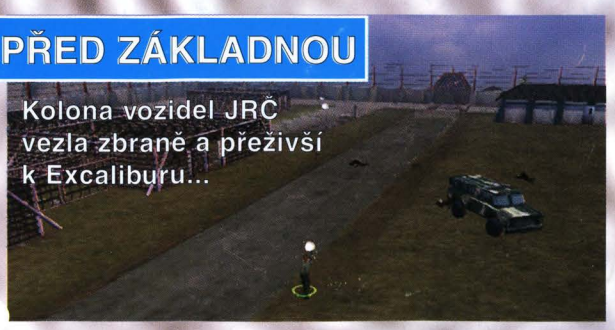
**JRČ - Jednotka Rychlých Čípků je partizánskou skupinou, operující ve Střední Evropě. Zdrojem jejích příjmů je distribuce zbraní ze všech koutů světa, kde ještě zbyly trosky civilizace. Lépe řečeno byla...**



## V HLAVNÍM STANU

## ZÁKLADNA EXCALIBURU

## PŘED ZÁKLADNOU




## POZDĚJI

POČÍTAČOVÉ HRY • INTERNET • ZAJÍMAVOSTI

celá hra

# EXCALIBUR

číslo 72 • cena 150 Kč / 242 Sk

## celá hra na CD: PŮVODNÍ CENA 999 Kč

# Spellcross

## Nejlepší slovensko-česká tahová strategie

- dokonalá strategie na tahy
- plastický 3D terén, kde se údolí mění v pasti a kopce v místa nejtěžších bojů
- grafická rozlišení: 640 x 480, 800 x 600 nebo 1024 x 768 v 256 barvách
- více než 100 napínavých misí
- více než 70 jednotek Aliance a Other Side
- zdokonalování jednotek a postup na vyšší úroveň
- organizování jednotek do vyšších bojových celků, jako jsou pluky s vlastními veliteli
- rozsáhlý vývoj supermoderních technologií
- kvalitní animace a nádherné obrázky jednotek
- strhující příběh
- výborná hudba a zvukové efekty
- namluveno renomovanými českými herci

**Minimum: PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, DOS 5.0 nebo Windows 9**